Machine Translated by Google

REVİZE EDİLMİŞ VE GÜNCELLENMİŞTİR

RESMİ OLMAYAN EL KİTABI

MATRİS SAVAŞÇISI

Bir Olmak

JAKE HORSLEY

Jake Horsley dışarıdan veya hiçbir yerden geliyor gibi görünüyor, ama işte burada!'

Pauline Kael

2003

2005

www.evren-insanlar.com

Machine Translated by Google

Kırmızı hapı verdiği için Mitch'e.

Atitla'nın savaşçılarına ve cadılarına.

Ve Juan Matus ve Lucid Crew'a

ölümsüz bir sevgiyle

Machine Translated by Google

matris savaşçısı

Bir Olmak

RESMİ OLMAYAN EL KİTABI

Jake Horsley

İlk olarak 2003 yılında Büyük Britanya'da yayınlandı

2003 yılında Büyük Britanya'da yayınlanan bu gözden geçirilmiş baskı

Orion Yayıncılık Grubu'nun bir baskısı Orion House, 5 Upper St Martin's Lane, Londra WC2H 9EA

Bu kitap için bir CIP katalog kaydı British Library'den edinilebilir.

Deltatype Ltd, Birkenhead, Merseyside tarafından dizgi

Büyük Britanya'da Clays Ltd, St Ives plc tarafından basılmıştır

Machine Translated by Google

(*)

Teşekkür

Öncelikle, efsaneyi aktarma konusunda harika bir iş çıkaran Wachowski kardeşler Joel Silver, Keanu, Laurence, Carrie-Anne, Hugo ve The Matrix'in oyuncu kadrosuna ve ekibine en içten teşekkürlerimi ve takdirlerimi sunuyorum. Eşsiz becerileri ve özverileri olmasaydı, aşağıdakilerin hiçbiri olmazdı.

Carlos Castaneda ve Philip K. Dick'e, bu çalışmanın yazımında sürekli bir rehberlik, talimat ve ilham kaynağı oldukları için ölüm sonrası teşekkürlerimizi sunarız.

Bana yazar olarak ilk molamı verdiği için Korkuluk'a.

Liz'e, isteyerek; Cesaretinden dolayı Sofi'ye; ve Mike'a, bildiği ve sessiz kaldığı için.

Tohum ekmek için Vivienne West'e; Kuantum mekaniği konularında paha biçilmez bir ilham kaynağı olan Simeon Every'a; ve 'humaton'la başa çıkmama yardım ettiği için Joseph K'ya.

Sefo Andrew Sofos'a ve SAS Dövüş Sanatları Akademisi'ne, beni yere indirdikleri için.

Matrix'ten geçişimi kolaylaştırdığı için Nicholas H.'ye ve matrix'in savaşçı için çalıştığını kanıtladığı için Camden Housing'e ve hükümetin lütfuna; ve matrix için savaşçı değil; Bu savaşçıyı aklı başında tuttuğu için Hampstead Heath'in kargalarına ve ağaçlarına. Ve dirilttiği için Harry'ye.

Son olarak, ilk günden itibaren grokking için Simon Spanton'a; Trevor Dolby, Ilona Jasiewicz, Maureen Kincaid Speller, Paul Gooney ve ekibi, Helen Ewing, David Graham ve Victor Gollancz'daki Malcolm Edwards'a. Ve tabii ki Orion yayıncılığına, Kapı Muhafızlarının gazabını riske atıp bunun gerçekleşmesini sağladığı için. Apiés cela, le sel!

Enerji tek yaşamdır ve Bedenden gelir ve Akıl, Enerjinin sınırı veya dış çevresidir. Enerji Sonsuz Zevktir.

Şimdi kanıtlanan şey bir zamanlar sadece hayaldi.

İnanılması mümkün olan her şey gerçeğin bir görüntüsüdür.

Cehennemden duyduğum kadarıyla altı bin yıl sonunda dünyanın ateşe verileceği kadim gelenek doğrudur. Çünkü, alevli kılıcıyla Kerub'a, yaşam ağacında nöbetini bırakması emredilmiştir ve bunu yaptığında, tüm yaratılış tüketilecek ve sonsuz ve kutsal görünecek, oysa şimdi sonlu ve yozlaşmış görünmektedir.

Algı kapıları temizlenseydi, insana her şey olduğu gibi, sonsuz görünürdü.
Çünkü insan, mağarasının dar çatlaklarından her şeyi görene kadar kendini kapatmıştır.

İnsan, muhakeme gücüyle ancak daha önce algıladığı şeyi karşılaştırabilir ve yargılayabilir.

Yalnızca 3 duyunun veya 3 unsurun algılanmasından dördüncü veya beşinci bir sonuç çıkarılamaz.

İnsanın arzuları algılarıyla sınırlıdır, kimse algılamadığını arzulayamaz.

William Blake

Machine Translated by Google

(**)

İçindekiler

(0) Önsöz 'SADECE BİR FİLM DEĞİL, BİR DENEYİMDİR!' 6

(1) İlk Değişken HAYAL DÜNYASINDA YAŞAMAK

(1) Bir Tuzak Olarak Gerçeklik: Postmodernist Yirmi Birinci Yüzyıl Parçalanması .....9 (2) Biz Değiliz Eğlenmek: Yeni Başlayanlar İçin Kurallar ....13 (3) Yedi Ölümcül Erdem: Takıntılı İnsanlar için Birincil Motive Edici Faktörler.....16 (4) Otomatlar 'R' Us..... 19

(2) İkinci Değişken YOK KAŞIK YOK

(5) Hologram Etiği: Oyun Planı Olarak Gerçeklik ....22 Güçlendirme

(6) Kuralları: Kendin Yap Fişi Çıkarma . ...31 Devlete Karşı Günahlar:

(7) Matrix Savaşçısının Sekiz Ana Erdemleri ....34 Ruh Yapımı Vadi: Matrix'i

(8) Anlamak 37

(3) Üçüncü Değişken NEFES ALDIĞINIZIN HAVA OLDUĞUNU MU zannediyorsunuz?

(9) Kadere İnanır Mısınız? Büyücünün Özgürlük İradesi 41

(10) Matristeki Yaşam: Hayali Uyaranlara Uygun Tepkiler ....45 (11) Sen Sen Değilsin: Simülakr Olarak Yaşam 51

(4) Dördüncü Değişken YOLU YÜRÜMEK

(12) Lucid'in Görüşü Cinsiyeti (Kırmızı Elbiseli Kadın)..... 56

(5) Beşinci Değişken GERÇEK ÇÖL

(13) Armageddon Buradan Çık: Büyük Fişten Çıkarma..... .....69 (14) Kaçınılmazlığın Sesi: Kıyamet Çevresinde Planlama ....74 (15) Tarihin Kabusu : Bilgi Çağı ve Eschaton..... 78

(6) Altıncı Değişken BENİM ADIM NEO!

(16) Berraklık Kaderdir: Matrix Sihirbazının Çifte Ömrü ....82 (17) Kodu Okumak: Her Şey Enerjidir ....88 (18) Tanrı Olmak: Matrix'in Ötesinde Yaşam 93

(7) Son Söz YA DA HALA SADECE BİR FİLM OLDUĞUNU SÖYLÜYORSUNUZ ?..... 99

(8) Ek Bir PHILIP K. DICK'IN DIVINE 102

(9) Ek İki CARLOS CASTANEDA: EFSANE SENİNLE OLSUN 104

(10) Ek Üç ARKETİPLERİN İŞBİRLİĞİ 107

(11) Sözlük .... .110

Machine Translated by Google

'Sadece Bir Film Değil, Bu Bir Deneyimdir!'

The Matrix filmi 1999 Paskalya'sında çıktığında, milyonlarca izleyici tekme özel efektlere ve cüretkar kurguya coşkuyla yanıt verdi ve haklı olarak Hollywood eğlencesinin üstün bir parçası olarak algıladıkları şeye minnettarlıklarını dile getirdiler. Bununla birlikte, sıraları her geçen yıl düzenli olarak genişleyen, alışılmışın dışında bakış açısına sahip küçük bir avuç izleyici, filmde sadece bir oyalanmanın yanı sıra bir şey buldu. Bir mesaj buldular.

Bu insanların çoğu hala ergenlik çağında ve hayatlarını değiştiren filmi ilk gördüklerinde on ya da on iki yaşlarında olabilirler. Birçoğu muhtemelen çok fazla psychedelics yapıyor ve kesinlikle çok fazla esrar içiyor, çok fazla uğursuz video oyunu oynuyor, yalnız başına çok fazla zaman harcıyor ve nadiren kitap okuyor. Kuşkusuz, filmin 'mesajını' azarlayan bazı seçici yetişkinler var, ama kesinlikle azınlıktalar. Ne de olsa yetişkin olan yetişkin izleyicilerin büyük bir kısmı, filmi daha derin, her şeyi kapsayan bir düzeyde - 'gerçek' olarak kabul etmek için gerekli olan esneklikten, hayal gücünden ve belki de hayal kırıklığından yoksundu. Bununla birlikte, binlerce, belki de milyonlarca ergen ve genç, gerçekliğin her türlü kefaretin ötesinde 'sikildiği' fikrine çoktan yatkındı, Matrix'i bedeniyle ve ruhuyla kucakladı ve kırmızı hapı tereddüt etmeden ve pişmanlık duymadan hevesle yuttu. Geri kalanımız, filmin dediği gibi, fişten çekilmeye hazır değildik.

Filmdeki her şeyin, kılık değiştirmiş ve çarpıtılmış bir biçimde de olsa, kesinlikle ve tamamen doğru olma olasılığı, pek çok gencin direnemeyeceği kadar baştan çıkarıcı, fazla tatmin edici, lanet olası asi ve radikal bir olasılıktı. Filmi bir bütün olarak aldılar ve Weltanschauung'larını buna göre uyarladılar. O halde Matrix, başka bir bilimkurgu akıllara durgunluk veren filmden daha fazlasıydı: gerçek dünyadan (Morpheus, Zion ve Nebuchadnezzar dünyası) içinde bulunduğumuz bu hayali labirent dünyasına gönderilen bir sinyaldi. hepsi kapana kısıldı.

İçinde bulunduğumuz çıkmazın doğası konusunda bizi uyarmak ve hala zaman varken dışarı çıkmamız ve onu gerçeğe döndürmemiz için gerekli ipuçlarını bize sağlamak için gönderildi.

Böyle bir inanç, ilk başta göründüğü kadar dengesiz veya nesiller arasındaki uçurumun sonsuza kadar uzandığından korkan bu çocukların ebeveynleri açısından mutlaka bir endişe nedeni olmayabilir. Bu çocuklar deli olabilir ama aptal değiller. Dionysos'tan Pan'ı veya Joseph Campbell'den Jung'u bilmeseler bile, mit ve efsane hakkında her şeyi biliyorlar. Entelektüel egzersizleri veya kafa oyunları dedikleri şeyleri biliyorlar ve tüm bunların metafor olduğunu biliyorlar. İçgüdüsel olarak, mesajın çeşitli medya kanallarından -yani matrix- aracılığıyla bize süzülerek saflığını büyük ölçüde yitireceğini düşünüyorlar, ancak özün mucizevi bir şekilde bozulmadan hayatta kaldığını takdir ediyorlar. Bu öz, üç temel olguya veya kabule indirgenebilir:

1 Bu dünya bir hapishanedir; bizi kendi gerçeğimize karşı kör etmek için kendi düşüncelerimizden, düşlerimizden, korkularımızdan ve arzularımızdan örülmüş bir dünyadır.

2 Biz köleyiz. Seçimlerimizde, yaşamlarımızda ve kaderimizde, sürülerek sürülen sığırlardan veya kümeslerindeki tavuklardan daha fazla söz hakkımız yok. Anlamaya bile başlayamadığımız güçlerin merhametine kalmış durumdayız, kesinlikle bizim iyiliğimizi kalbimizde taşımayan güçler.

3 İnsanlık bir besin kaynağıdır ve bildiğimiz şekliyle dünya, dikkatimizi şu gerçeği göz ardı etmemizi sağlayan ayrıntılı, karmaşık bir mekanizmadır: dünya bir çiftliktir ve biz hayvanlarız. O halde bütün rüyalarımız, yenmeye giden et rüyalarıdır.

Machine Translated by Google

Bu üç fikir, dediğim gibi, yalnızca çok açık fikirlilerin veya aşırı derecede hayal kırıklığına uğramış (veya hepsinden iyisi, her ikisinin de) gerçeklikle herhangi bir ilgisi olduğu için kabul etmeye veya özümsemeye istekli veya yetenekli olduğu fikirlerdir. Bu nedenle, ister bilimkurgu kitapları ve filmler, ister antik mitoloji ya da bir Hollywood aksiyon filmi olsun, fantezinin rahat sınırları içinde tutulurlar. Ve yine de, bu fikirler aslında yeni değil.

Şekil 1: Kırmızı Hap

Değişen derecelerde, tüm kültürlerde olmasa da çoğu zaman mevcut olan ve tüm kayıtlı tarih boyunca geçerli olan insan inanç sistemlerinin merkezinde yer alırlar. Örneğin, dünyanın göründüğü gibi olmadığı, tüm dinlerin ısrar ettiği, mitlerin ima ettiği ve bilimin nihayet bu son yüzyılda, makul ve hatta mantıksız tüm şüphelerin ötesinde bir şey olduğu bir şeydir.

Kararlarımızda gerçek bir söz sahibi olmadığımız, özgür iradenin en sevdiğimiz ve en şiddetle savunduğumuz yanılsamadan başka bir şey olmadığı, gerçekte bizim şu anki bakış açımızdan zar zor hayal edebileceğimiz daha büyük bir mekanizmanın, daha büyük bir işleyişin ufacık bir bileşeni olduğumuz. ; bu da bize çocukluktan yaşlılığa kadar dinler tarafından beslenmiştir. Mitler aynı argümanı üstü kapalı olarak ortaya koyarlar: Tanrı veya tanrıların olduğu her yerde, tüm insani çabalar kaçınılmaz olarak cahilce aptallığa indirgenir; en iyi ihtimalle bir tür ilahi sınavdır, en kötü ihtimalle soğuk, kayıtsız bir Kader için eğlenceden başka bir şey değildir. Daha da kötüsü, modern bilim, Darwinizm'den kaos teorisine kadar, aynı argümanı, mistik değil rasyonel terimlerle de olsa, Tanrı ve Kader yerine yerçekimi ve atom altı parçacıklar gibi kavramları ikame ederek sunmuştur.

Geriye sadece üçüncü fikir kalıyor.

Ne din ne de bilim, insanlığın sadece bizim farkında olmadığımız, tıpkı herhangi bir türün altındakileri avladığı gibi bizi avlayan diğer bazı varlıklara rızık sağlamak için var olabileceğini öne sürmeye cesaret edememiştir: hayatta kalmak için. . Tabii ki, insanlık kendini her zaman yırtıcı bir evrendeki en büyük yırtıcı olarak gördü, güvenli bir şekilde besin zincirinin en tepesinde yer aldı. Doğru, bazı Gnostik metinler Tanrı'nın Kendisinden "bir insan yiyici" olarak söz eder, ancak bu oldukça utanç verici kayma dışında (ve Gnostik testler tam olarak İncil'den çıkarıldığı tam da bu tür "kaçaklar" içindir), yalnızca Bu son, fevkalade nahoş fikre herhangi bir anlamlı paralellik bulduğumuz antik mit ve hepsinden önemlisi okült irfan alemleri. Ama buna geri döneceğiz.

Machine Translated by Google

Şimdilik amacım, Matrix'in çok sayıda insana, uygun bir şekilde eğlenceli, hatta anlamsız ve basit bir tarzda, insanlar olarak şu anki açmazımızın merkezinde yer alan soruları ve aslında ne anlama geldiğinin tam anlamıyla nasıl olduğunu göstermektir. insan olmaktır.
Tüm iyi efsaneler gibi, film de hem gerçek hem de sıradan bireysel ve evrensel kaygıları ele alıyor ve onları daha fantastik bir aleme götürüyor. Sonuç olarak, günlük referans çerçevemizden çıkarılmalarına rağmen, daha doğrusu bu endişeler bize yeni bir anlam ifade etmeye başlıyor. Gerçek, yalnızca alternatif bir evrene, hiçbir şeyin doğru olmadığı ve dolayısıyla her şeyin mümkün olduğu bir evrene taşındığımız iki saat boyunca ortaya çıkar. Başka bir deyişle, hüsran, umutsuzluk ve varoluşsal panik; can sıkıntısı, kaygı, paranoya, kimlik kaybı, gerçek dışılık duygusu; kapana kısılmış olma, kişinin iradesinden ve enerjisinden yoksun bırakılma, kendisine komplo kurulma, şaşkınlık ve her dönüşte bloke olma hissi ve hepsinden önemlisi, yirminci yüzyılda kolektif ve bireysel hayata hakim olan mutlak anlamsızlık ve yararsızlık duygusu. birinci yüzyılda, The Matrix tarafından sağlanan referans çerçevesinde her şey mükemmel bir anlam kazanmaya başlar .

Mitlerin konusu budur. Duygusal yorumlar kadar, hayatımızın rasyonel açıklamaları değiller. Neler olduğunu açıklamak için değil, neler olup bittiğine dair duygularımızı açıklamak ve aydınlatmak için tasarlandılar. Mitler kolektif rüyalardır. Dolayısıyla, hayatın kolektif bir rüya olduğunu öne süren Matrix gibi bir mit, gerçekten de nihai mit hikayesidir. Bu, insanlığın mitidir, rüya içinde rüya, mit hakkında bir mit, bir metafor için bir metafor. Bu nedenle film, bilimi din ile kusursuz bir şekilde kaynaştırır, her ikisinin de alternatif, karşıt mitoloji modları olduğunu ortaya çıkarır: rasyonel ve sezgisel modlar veya sırasıyla sol ve sağ beyin modları. O halde gerçek, biri ya da diğeri aracılığıyla değil, her ikisinin doğru şekilde yan yana getirilmesi ve dengelenmesi yoluyla bulunabilir. Eğer yaşamın kendisi geçici, yanıltıcı ve hatta nihayetinde enerjinin keyfi bir yorumuysa, o zaman mitler, belirli bir yoruma yol açan zihinsel süreçleri anlamamızı sağlayan planlardır. Gerçekliğin dışında oldukları için değil, ondan daha az oldukları için değil, tam tersine gerçekliğin yaratıldığı araçlar oldukları için gerçekliğin dışındalar.

Bu durumda, yaşamın kendisinin daha büyük hologramı içinde holografik bir paket olan bir film, ötesinde yatan gerçekliğe bir pencere, hatta bir kapı olabilir. Meraklıların ve dolandırıcıların bize söylemeye çalıştıkları şey tam olarak bu olabilir: Gerçek.

Tüm gerçek mitler gibi, Matrix de ruhun denemeler ve zorluklar yoluyla kendisini kendisine yabancı olan her şeyden arındırdığı ve böylece kendi bütünlüğünü deneyimlediği bir bireyleşme yolculuğudur. Benliğin bu ilahlaştırılması (filmde), dünyanın tamamının bir seraptan, ruhun kandırıldığı, test edildiği ve meydan okunduğu bir seraptan başka bir şey olmadığı bir aydınlanma biçiminden oluşur. Neo 'kodu okuyabildiğinde' oyun biter; ya da en azından bir sonraki seviyeye geçti. Başını alaycı bir şekilde, belki biraz da üzgün bir şekilde sallıyor ve gelen mermileri elini tembel bir sallayarak, 'Yok artık' dercesine durduruyor. Dünyayı olduğu gibi görerek, onu bir düşmandan bir müttefike, hatta belki de bir sevgiliye dönüştürmüştür: onun iradesine tabidir, uygun gördüğü şekilde biçimlendirmek. Bu aşkın doruk noktası, şimdiye kadar yapılmış en büyük ve en popüler aksiyon filmi olan Matrix'i yalnızca modern bir mit değil, aynı zamanda bir metamit yapar: mitlerin ve insanların yapıldığı sonsuz süreç hakkında bir mit. Dünyanın kendisini bir efsane olarak ve hem Mesih hem de Düşman olarak İnsan, doğasının iki karşıt tarafı arasında parçalanmış olarak ortaya koymaktadır.

Pek çok ergen ve hatta daha yaşlı izleyici, filmin yalnızca kendilerinin çözebilecekleri sırlar, güçlendirme, aydınlanma ve özgürleşme sırları içerdiğine inandığından, bu olasılığı daha fazla araştırmadan reddetmek bizim için acele olur. Gelmekte olan Zeitgeist'in taşıyıcıları olan doper'lara, film ineklerine ve siberpunklara, basit bir bilimkurgu gişe rekorları kıran bir filmi gerçek bir vahiyden ayırma muhakemesi ile kredi verirsek, onlara ve en azından eğlendirmeyi kendimize borçluyuz. Matrix'in sadece bir filmden daha fazlası olma olasılığı . Günümüz çocukları bilgisayar ekranından okumayı tercih ettikleri için; görüntüler veya ışık onların seçtikleri ortam olduğundan; aksiyon, fantezi, romantizm, korku ve özel efektlerden beri

Machine Translated by Google

yaşamı, evreni ve her şeyi yorumladıkları medyadır; ve din ve bilim, tıpkı antik mitoloji kadar, bizi kandırarak uysal itaate ve çiftlik hayvanlarına, 'Hindu inekleri kadar sakin' (Dövüş Kulübü'nden Tyler Durden'ın dediği gibi) çevirmeye yönelik komplonun bir parçası olarak görüldüğünden, o zaman anlam aramak için geriye kalan tek yer filmler ve diğer popüler medyadır. Yirmi beş yıl önce, punk rock çocuklara inanacakları ve pratik yapacakları bir şey verdi; din, aynı çocuklar tarafından sonsuza kadar lanetlilerin saflarına "havalı olmayan" olarak verilen bir şey olmasaydı, dinle aynı veya benzer amaca hizmet ederdi.

Bugün, gençler her geçen nanosaniye ile daha eklektik hale geliyor ve ilhamlarını ve rehberliklerini mümkün olan her yere götürüyorlar. Filmler nihai sanat biçimidir ve The Matrix gibi bir film , punk duyarlılığını felsefi içgörüler, kung fu mistisizmi, komplo teorisi, okültizm, kitle imha şıklığı, psychedelic rüya görüntüleri ve efektleri, paranoyak farkındalığı ve son olarak, en az değil, bir kurtuluşun mesih mesajı. Bu haliyle, en azından genç nesiller için çağımızın kutsal kitabıdır. Ve böylece ona tam olarak böyle davranacağım. Aşağıdaki bir tefsirdir.

Belki de film zamanımızın efsanesidir. Ustalıkla tasarlanmış bir plan, Thomas gibi, kendimiz hakkında nihai gerçeği bulabileceğimiz (eğer yeterince dikkatli ve amansızca takip edilirsek) bir harita. Bu durumda, denememekle aptallık etmiş oluruz. Çünkü, zamanımızın (Hıristiyanlık) son büyük efsanesinin dediği gibi, 'Gerçek sizi özgür kılacak'. Ve özgürlük her şeydir.
Bunu bilmek için siberpunk olmaya gerek yok.

Jake Horsley, Ağustos 2002

(1)

İlk Değişken

Rüya Dünyasında Yaşamak

(1)

Bir Tuzak Olarak Gerçeklik: Postmodernist Yirmi Birinci Yüzyıl Parçalanması

2002. Bin yıl gelip geçti, Y2K'yı bir başka başarısız kehanet olarak bıraktı ve medeniyetin sonu tekrar ertelendi. Ancak, bu devasa hayal kırıklığından bu yana geçen iki buçuk yılda, gerçekten de her şey değişti.

İkiz kulelerin yıkılması, bazı şeylerin kalıcı olması için inşa edildiği ve soykırımcı bir uygarlığın eylemlerinin tepkisinden bir şekilde bağışık olabileceği şeklindeki kolektif yanılsamayı sonsuza dek ortadan kaldırdı. İnsan klonlama, bir zamanlar tek insan ruhuyla ilgili temel soruyu kafa karışıklığına, hatta belki de ilgisizliğe sürüklerken, benzersizliğimize ve özelliğimize dair düşkün insan kibrini sonsuza dek yok ederek, kamu düzeyinde başladı. (Ruhlar bedenlerle birlikte klonlanabilir mi?
Bilim, bu çetrefilli soruyu araştırmaktan kaçındı.) Ve son olarak, ama en az değil, insanlara mikroçiplerin yerleştirilmesiyle (çocuklar ve Alzheimer hastalarından başlayarak) Vahiy Kitabı'nın uzun zamandır beklenen yerine getirilmesi nihayet başladı. Yapay zeka sonunda insan organizmasına başarıyla sızdı. Mikroçip implantlarının geleceğin yatırımı olduğunu söylüyorlar. Yakında herkesin bir tane olacak. Doğal olarak, elektronik üst yapı bizi bu çip aracılığıyla tanıyıp tanımlayamadığı sürece bilgisayarlı bir toplumda var olmayacağız bile. Tıpkı süpermarketteki yiyeceklerin barkodları taranmadan satın alınamayacağı ve kimsenin diskoya o küçük siyah damga olmadan geri dönmemesi gibi,

Machine Translated by Google

hiç kimse kendi kişisel 'canavar işareti' olmadan alıp satmayacak. Milenyuma hoş geldiniz.

Mikroçip, Mukaddes Kitapta reklamı yapılan ilk ürün olma özelliğiyle özel bir ayrıcalığa sahiptir (Vahiy'in 13. bölümü, 17. ayeti). Sonunda, her yerde Tanrı'dan korkan insanlar Deccal'e yatırım yapma fırsatına sahip oldular. Evet arkadaşlar, bunlar tuhaf zamanlar, paranoyak olmayan birinin de ölebileceği ve muhtemelen yakında ölecekmiş gibi göründüğü zamanlar. Veya kadar iyi.

Teknolojinin tüm insan çabalarının tahtına yükselişi, günlük hayatımızda tam ve mutlak merkeziliği ve vazgeçilmezliği, artık yirmi birinci yüzyıl yaşamının kabul edilen bir gerçeğidir. Değerli her şeyin bizim dışımızda bulunduğu bir dünya görüşüne atıfta bulunarak buna dışsallaştırma süreci diyeceğiz. Aynı zamanda, oldukça tuhaf bir şekilde, materyalizm olarak da adlandırılmıştır. Buna göre, tüm içsel, soyut ya da "ruhsal" değerler, periferik ve önemsiz statülere indirgenmiştir: bunlar, yalnızca rahatlamak ve eğlenmek için kullandığımız süsler ya da avantajlar, lükslerdir (TV'nin bir zamanlar bizim için gerekli hale gelmeden önce sahip olduğu işlevin aynısı). akıl sağlığı).

Materyalizm, Sanayi Devrimi sırasında, insanların hala bilim ve teknolojinin, Baba Tanrı ile yeni bir antlaşma kurmanın ve yaşamları boyunca Dünya'da cenneti yaratmanın araçları olduğuna inandıkları zaman, hayatımızı tamamen ele geçirmeye başladı. Ancak atom bombası birkaç yüz bin Doğulu cesedi yaktığında ve televizyonlar herkesi zombi tüketicisine dönüştürdüğünde, bu mutlu yanılsama düz dünyacılar ve köktenciler için katıydı. Gerçekçilik hakimdi. Teknolojinin asla yaşam kalitesini iyileştirmeyeceği, sadece türlerin yok olmasına giden yolda tekerlekleri yağlamaya yardımcı olduğu ortaya çıktı.

Ancak bu, yeterince geçerli bir işlev gibi görünüyordu: Eğer yıkıma gidiyorsak, en azından bunu olabildiğince hızlı ve acısız yapalım.

Ancak insanlık, özellikle de kendi yalanlarına inanmak söz konusu olduğunda, saf değilse bile hiçbir şey değildir. Zamanla, teknolojinin büyüsü o kadar yaygın hale geldi ki, insanlar tekrar Dünya üzerindeki cennet modeline inanmaya başladılar (şimdiye kadar Baba Tanrı kesinlikle resimden çıkarılmış olsa bile). Makinelerimizin saf gücü ve kapsamı o kadar baş döndürücüydü ki bir kez daha (tıpkı HG Wells ve Ütopyalıların inandığı gibi) kelimenin tam anlamıyla her şeyi başarabileceğimize inanmaya başladık. Gezegen yok ediliyorsa, sorun değil. Hemen diğerine geçeceğiz. Toplum suç ve delilik tarafından istila ediliyorsa, bu da sorun değil. Sadece daha büyük, daha iyi hapishaneler inşa edeceğiz ve hangi genin sorumlu olduğunu bulacağız. Ya da bu başarısız olursa, toplumu yeniden yapılandıracağız ve onu büyük bir hapishane haline getireceğiz ve tüm kusurların etiketlendiğinden ve onları hizada tutmak için mikroçip implantlarla işaretlendiğinden emin olacağız, yasalara uyan vatandaşlar yasalara ve çizgide yürümek. Ölüm, olması gerektiği gibi, gelecek için en güzel planlarımızı bozmakla tehdit etse bile, yine de bir çözüm var! Ölümsüzlük hapları, organ nakli, insan klonlama, bilincin bilgisayar sürücülerine aktarılması. Ölüm artık tanrı olacak adamlar için moral bozucu değil.

Doğanın kanunları, tüm kurallar gibi, çiğnenmek için yapılmıştır. İnsan, bilim adamı, kişisel olarak uygunsuz bulduğu varoluşun tüm kısımlarını geliştirmeye kararlı rasyonel varlık, Mary Shelley'nin dediği gibi, "modern Prometheus" idi. Ve Prometheus, Lucifer için başka, daha karanlık bir efsanede başka bir isimdir.

Yani şimdi post-bin yıllık, postmodernist zamanlarda yaşıyoruz. Kendimiz dışında var olan her şeyin avlanmak, öldürülmek, poşetlenmek, rafa konmak, satın alınmak, satılmak, ıslah edilmek, tüketilmek, ayartılmak veya gerekirse tamamen yok edilmek için orada olduğu bir tüketim kültüründe yaşıyoruz.
Dünya bizim istiridyemizdir ve sadece zorla açılmak ve tercihen büyük, dağınık bir yudumda yutulmak için vardır. Kabuğun içinde bir inci olduğu ortaya çıkarsa, o zaman asla bilemeyeceğiz bile. Ya da muhtemelen sadece boğulduğumuz anda.

Machine Translated by Google

Çevremize hükmetme ve kontrol etme arzusu, tüm hayvanlar arasında yalnızca insanın sahip olduğu bir arzudur. Temelde şizofrenik bir arzudur, çünkü kendimizle çevremiz arasında bir ayrım olduğunu varsayar. Dünya, insanları ve diğer tüm canlıları, muhtemelen kendi iyi sebepleri için yarattı, ama dünyayı yaratan insanlardır. Ve yarattığımız dünya çevre ile çeliştiğinden, insanlık nereye bağlılık yemini edeceğini seçmek zorunda kaldı. Eldeki kanıtlara göre, dünyayı - muhtemelen bir gurur ve nankörlük karışımından - seçti ve görünüşe göre yanlış bir seçim yaptı. Ama biz kimi yargılayacağız? Bu seçimdeki yakalama, kendi içimizde karşılık gelen bir gerçekliğe - organik canlılık veya maddeye sahip olmayan - yarattığımız dünyanın bizi fiziksel olarak sürdüremeyeceğidir. Bu dünyaya ne kadar uzun süre bağlı kalırsak, onun içine o kadar derinden gireriz, doğal çevremizden ve biyolojik doğamızdan o kadar uzaklaşırız, onunla daha çok çelişiriz, daha şizofren büyürüz, daha zayıf, daha zayıfız. çaresiz ve yabancılaşmış hayatımız olur. Dolayısıyla postmodernist tüketim toplumu dediğimiz şey, insan ruhunun ve bedeninin kendilerini tuzağa düşürdüğü psikotik bir rüya dünyasıdır. Ve farkında olmadan bu dünyanın karanlık, yıkıcı gündeminin kölesi olduk. Tam olarak Matrix'teki gibi !

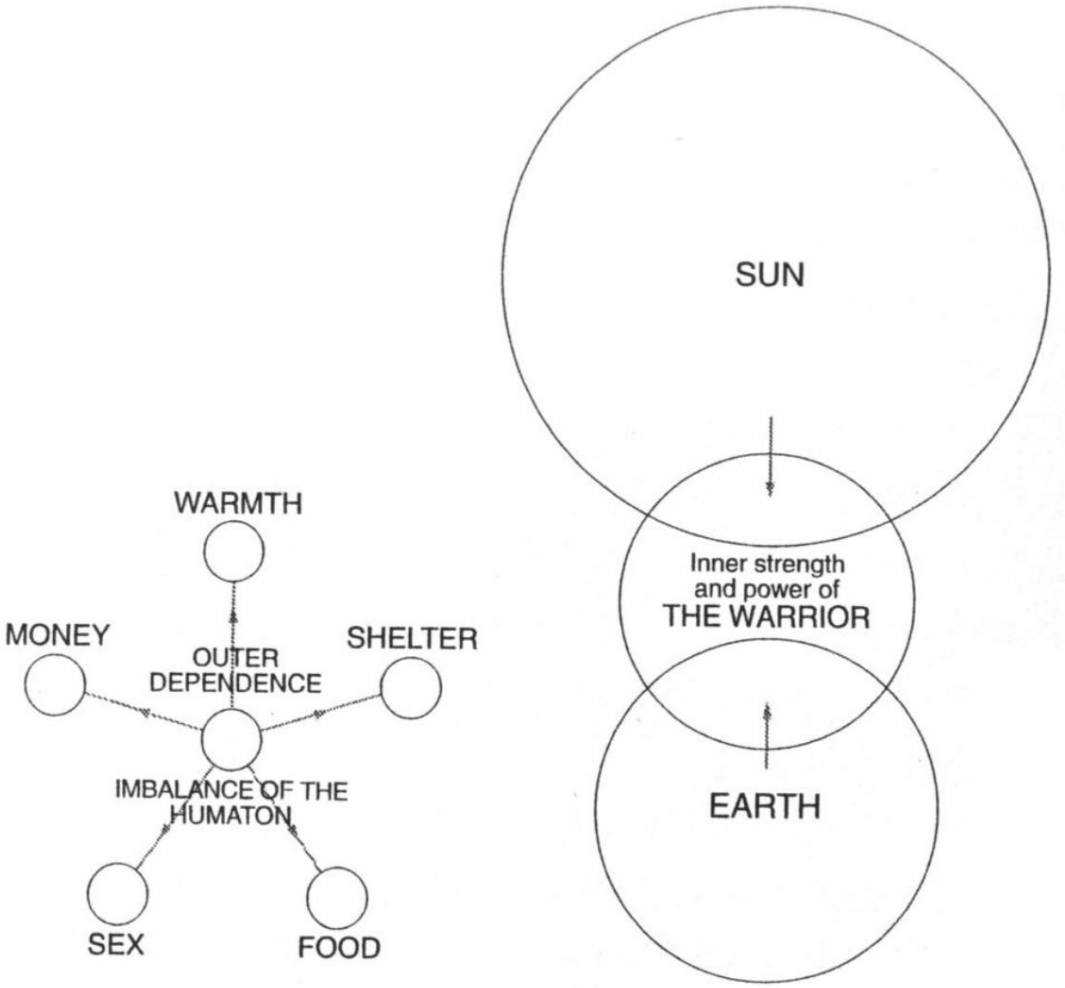
Bir kez daha, hatanın püf noktası, bu isyanın doğası ve lanetlenmemizin veya lütuftan düşmemizin özü (eğer öyleyse), insanların arzularını, umutlarını, korkularını ve inançlarını dışa yansıtma konusundaki garip kapasitesinde yatmaktadır. , anlamın mantıksal olarak bulunabileceği tek yerde - içeride değil, anlamı kendi dışında aramaktır. Psişenin ve ruhun içsel süreçlerini ihmal ederek ve inkar ederek ve yalnızca zihin ve bedenin dış başarılarına odaklanarak, varlığımızı tüm anlam, amaç, değer ve evet, gerçeklikten etkili bir şekilde çıkardık.

Yerli Amerikalılar (ve tüm kültürlerden gelen şamanlar), burada geçerli olabilecek belirli bir gerçeklik görüşüne sahiptir. Her şeyden önce, onlar animisttir, yani en alttaki kurtçuk veya çakıldan en uzak yıldıza kadar tüm doğanın yaşamla, bilinçle dolu olduğuna inanırlar. Fiziksel maddenin her molekülünün içinde bulunan ruhlar aracılığıyla bu yaşam veya bilinçle iletişim kurmanın ve etkileşime girmenin mümkün olduğuna inanırlar.

İletişim yoluyla, varoluşun gerçek doğasını ve amacını keşfedebilirler. Onlara göre, tüm yaşam tek bir yaşamdır, yine de en pratik uygulaması olan bir Yeni Çağ yavanlığıdır.

Animizm, canlı bir organizma olan bir evreni varsayar, bu evrende var olan tüm varlıkları, tıpkı insan vücudunun hücreleri ve organları içinde var olduğu gibi, ayrı ve bireysel (ve hatta bilinçli) varlıklar ve yine de açıkçası bu organizmanın parçaları yapar. daha büyük bedene tamamen bağımlı ve itaatkar. Animist yerli Amerikalılar için Doğa Ana bir matristir, ancak belirli bir noktada hazır olduğumuzda bizi doğurana kadar bizi bir rahim gibi besleyen ve destekleyen bir matristir. Şamanik olarak konuşursak, bu Ruh'un doğumudur ve genellikle fiziksel ölüm anına denk gelir. Hristiyanlar için bu Diriliş'tir.

Machine Translated by Google



Şekil 2: Teknolojik matris ve organik matris

Bahsetmek istediğim ikinci nokta, tüm teknolojinin, hatta iyi türlerin bile, insan ruhu üzerinde zayıflatıcı bir etkisi olduğuna dair Kızılderili inancıdır. Elektrikli ısıtıcının basit örneğini alın. Soğuk bir akşamda çok kullanışlı ve görünüşte vazgeçilmez, huzursuz bir titreme, ayaklarımızı yere vurma, ellerimizi ovuşturma, elementlerin acımasız gücüne lanet etme gecesine mahkum edilmeyeceksek. Yine de Kızılderili için ve gerçekten de herhangi bir kast veya inancın savaşçısı için, unsurlar onu test etmek ve kanıtlamak, onu dayanıklılık ve dayanıklılık içinde büyümeye zorlamak ve içsel kaynaklarını geliştirmek için oradadır. Soğukta bir geceyle karşı karşıya kalan ve ısıtıcı olmayan bir savaşçı, durumu kendi lehine çevirmek için aklını ve her şeyden önce iradesini kullanmalıdır (bkz. Sözlükçe). Belki bir sandalyeyi kırar ve köşede iyi bir ateş yaktırır. Ya da belki, The Empire Strikes Back'deki Han Solo gibi, büyük bir iki ayaklıyı kesip bağırsaklarına sığınıyor. En kötü ihtimalle, savaşçı olduğu yerde durmalı ve soğukla korkmadan, acı çekmeden veya pişmanlık duymadan yüzleşmelidir. Ona teslim olmalı ve ona öğretmesine izin vermelidir. Vücudunun içsel tepkilerini dinleyebilir ve yeterince bağımsız ve becerikliyse, dışarıdaki soğuğa karşı koymak için gerekli ısıyı vücudundan toplayabilir. Her şey başarısız olursa, kesinlikle başarısız olarak bir şeyler öğrenecektir.

Zihin vücudun sıcaklığını değiştirebilir; Yoğun bir utanç yaşayan herkes buna tanıklık edebilir. Ancak savaşçımız, işleri basitleştirmek için elektrikli ısıtıcısına sahipken bunu asla öğrenemeyebilir - bunu düşünmeye fırsatı bile olmayabilir. Elbette, uygun. Ama gerçekten yardımcı oluyor mu? Ancak Kızılderili inancı bundan daha da ileri gider. Nasıl ki bir yerli Amerikalı, vücudunun ışığından bir görüntü yaparak ruhunun küçük bir bölümünü kaybettiğine inanarak fotoğrafının çekilmesini reddedebilirse, bağımlı olduğu herhangi bir teknolojik aygıtın kurnazca olduğu sonucuna varır. onu yaşamsal özünden, gücünden mahrum etmek. Çünkü teknoloji dünyası ve insan yapımı nesneler, dünyanın aksine

Machine Translated by Google

Doğanın dünyası, yaşam gücünden yoksundur, bu nesnelerin kendilerini canlandırabilmeleri için (belki de organik evreni taklit ederek), onları yapanlardan ve her şeyden önce onları kullananlardan yaşam gücünü çalmaları gerekir.

Müzisyen bunu sezgisel olarak bilir: Bir parçası olana kadar ruhunu enstrümanına koyar. Bir savaşçı, bunun dokunduğumuz her şey için geçerli olduğunu ve yaşamımızın öğelerine nasıl dokunduğumuz ve bunları nasıl kullandığımız, onlar hakkında nasıl düşündüğümüz ve hissettiğimizin, onlara nasıl bir ruh yüklediğimizi belirlediğini bilir. Ve eninde sonunda, onlara iyi veya kötü için yeterli güç aktarıldığında, bu nesnelerin canlı hale geleceğini bilir.

İnsanlar tarafından yapılan dünyanın çoğu oldukça çirkin ve hantal bir meseledir. Yaşıyor ama nedenini bilmiyor. Shelley'nin yaratığı gibi, tüm yanlış nedenlerle inşa edildi, sonra umduğumuz gibi çıkmadığı için acımasızca reddedildi ya da en iyi ihtimalle kötü muamele gördü. Ve böylece bize karşı dönüyor. Şamanların ve büyücülerin organik matrisi, gizem, güç ve sihirle dolu bir gerçekliktir (yani bir yorumdur). Bir sevgi ve irade eylemi olarak bilinçli olarak inşa edilmiş bir dünyadır. Bu haliyle, dünyevi (ve dünyevi olmayan) zevklerin bahçesidir ve içinde yaşayanlara belki de sonsuz çeşitlilikte zevkler sunar.

Sıradan erkekler ve kadınlar tarafından inşa edilen postmodern tüketim toplumunun mekanik matrisi, aslında içinde yaşayanları her şeyin iç içe geçtiği ve işbirlikçi olduğu daha gerçek, daha geniş ve daha zengin bir yorumdan yalıtmaya hizmet eden bir tuzak olan bir gerçekliktir. İçinde yaşadığımız ve düşüncelerimizin her biri ile desteklediğimiz matris (göreceğimiz gibi, bu düşünceler bize ait olmasa da), korku ve mantık yoluyla körü körüne inşa edilmiş bir dünya, sefaletin kapladığı bir hapishane, düşmanlık, kafa karışıklığı, kızgınlık ve umutsuzluk. Oyun alanı değil. Ve eğer bu bir oyunsa, o zaman belki de kimse bize kuralları söylemediği için, pek azımızın oynamaktan zevk aldığı bir oyundur.

(2)

Eğlenmiyoruz: Yeni Başlayanlar İçin Kurallar

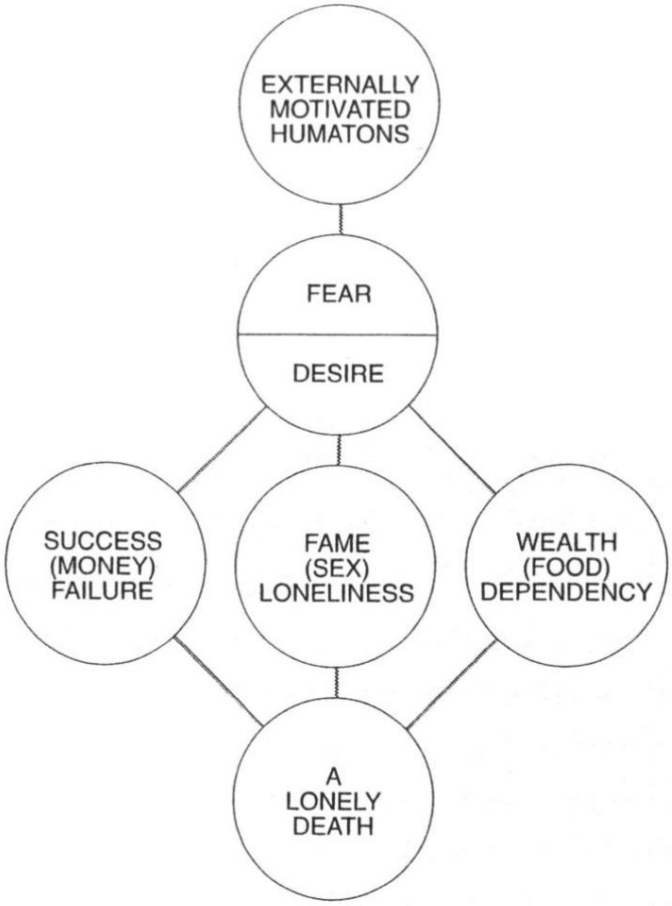
1) Birinci kural: Takılı insanlar her şeyden önce hariciler tarafından tanımlanır

Şeffaf olun. Hedeflerinizin diğerlerinin paylaştığı ortak hedefler olduğundan emin olun. Görüşlerinizin size ait olmadığından, başkalarından geldiğinden emin olun. Bu şekilde insanların kafasını karıştırmaktan kaçınabilirsiniz. Aynı şekilde, ne demek istediğinizi asla söylememek de tercih edilir. Ayrıca, söylediklerinizi kastetmemeye çalışın. Kibar matris toplumu içinde gerçekliğin tehdit edici olduğu düşünülür.
Bu nedenle, iyi ilişkiler için işlevsel ama katı ve değişmeyen bir cephe şarttır.

2) İkinci kural: Sahip olduğunuz şeysiniz

Takıntılı insanlar koleksiyonculardır. Ne kadar çok nesne edinirseniz, diğer insanların gözünde statünüz o kadar yükselir. Özellikle de işe yaramaz nesnelerse. Sahip olunan şeyler kişiliğin uzantılarıdır, dolayısıyla ne kadar çok aksesuar toplarsanız kişiliğiniz o kadar büyük ve karmaşık hale gelir. Her şeyden önce, şık tasarım gölgeleri ve havalı cep telefonları gibi siyah parlak nesneler, bireysel serinliği artırmaya hizmet ediyor. Bununla birlikte, bu öğelerin kişiliği gizlemek için değil, onu tamamen sığ bir cephe ile değiştirmek için tasarlandığını hatırlamak önemlidir. BMW'nizde yeterli aksesuar varken, çok iyi çalışmaması veya ne kadar gaz tüketmesi kimin umrunda?

Machine Translated by Google



Şekil 3: Hümaton için matristeki yaşam

3) Üçüncü kural: İnsanların sizin hakkınızda ne söylediği ve ne düşündüğü çok önemlidir.

Matris hizalı tüm insanların birincil motivasyonu beğenilmektir. Sizden ne kadar çok insan hoşlanırsa ve o insanlar sizi ne kadar çok severse, onlar için ve dolayısıyla kendiniz için o kadar önemli olursunuz. Takıntılı insanlar anlamadıkları şeylerden hoşlanmadıklarından, basit, basit, öngörülebilir olmak ve mümkün olduğunda olağandışı eylemlerden veya orijinal düşüncelerden kaçınmak önemlidir. Takıntılı insanların kendileri dışında çok az ilgisi veya endişesi olduğundan veya hiç olmadığından, böyle bir kişinin 'alanını' asla aşırı derecede ihlal etmemek de önemlidir. Konuşma sırasında, bir andan uzun süren göz temasından kaçının. Herhangi bir doğrudan veya kişisel soru minimumda tutulmalı ve genellikle aşırı durumlar için, yani onlara sormamanın kabalık olacağı zamanlar için saklanmalıdır. Dinlemek zorunlu değildir. Takılı insanlar genel bir kural olarak dinlemezler, bunun yerine konuşma sıralarını beklerler. Bu nedenle, aynısını yapmak ve mümkün olduğunda diğer kişinin duygularına veya ihtiyaçlarına çok fazla dikkat etmekten kaçınmak yalnızca kibarlık olur, çünkü bu onları yalnızca bilinçli hale getirir.

4) Dördüncü kural: Aşırı duygular bastırılmalıdır.

Takıntılı insanlar, birincil kaygıları beğenilmek olduğundan, her zaman yumuşak başlı, düşünceli ve nezaketli bir görünüm sağlamaya çalışırlar. Suç teşkil edebilecek her türlü fiil veya sözden titizlikle kaçınılmalıdır. Takıntılı insanlar kolayca gücenirler, çünkü kendi duygularına karşı son derece hassastırlar; aslında hepsi bu

hakkında düşünürler. Bu nedenle, kişi kendi duyguları bir şekilde aşağılanana kadar, her zaman sağlıklı bir nezaket tavrını korumalıdır. Bu koşullar altında, diğeriyle duygusal bir ilişkiye girmeyi gerektireceğinden ve bu nedenle her iki taraf için de rahatsızlığa neden olacağından, mümkün olduğunca doğrudan yüzleşmeden kaçınılmalıdır. Öfke bastırılmalı ve daha incelikli, üstü örtülü ve önemsiz eylemlere yönlendirilmeli, böylece saldırgan taraf hiçbir zaman gücendiğinin tam olarak farkına varmasın; bunun yerine, ilişkide bir şeylerin ters gittiğini belli belirsiz hissedecek ve bu nedenle suçluluk ve belirsizlik tarafından işkence görecektir.

Machine Translated by Google

Takıntılı insanlar nadiren kendilerine öfke veya keder gibi güçlü duygular yaşamalarına izin verirler ve yaparlarsa, örneğin tamamen yabancılarla veya çılgınca uygunsuz koşullarda ifadesinin dolaylı ve uygun olmasını her zaman sağlarlar. Bu şekilde hiçbir şeyi açığa vurmadan veya herhangi bir şekilde kendilerini tehlikeye atmadan duygularını ifade edebilirler. Öfke, küskünlük, acılık, kibir, kendine acıma, küçümseme ve ince örtülü bir düşmanlık, takıntılı insanların tercih edilen duygusal tepkileridir ve sosyal matris içindeki gerçek karakterin işaretleridir.

5) Beşinci kural: Takıntılı insanlar her zaman kendilerini başkalarıyla karşılaştırır

Her birey özel ve benzersizdir ve bu nedenle herkesten daha önemlidir. Kendini mümkün olan her şekilde büyütmek, her ayrı varlığın tek gündemidir. Bu kendini yüceltmenin araçları, kendini başkalarıyla, mümkün olan her yerde kendi yararına karşılaştırmaya odaklanır. İnsan başkalarını ne kadar aşağılayabilir ve onları aşağılık hissettirebilirse, onların gözünde ve dolayısıyla kendi gözünde o kadar üstün hale gelebilir. Matriks sosyal arenası, hepsi diğerleri üzerinde güç için yarışan egoların etkileşimine dayanır. Matris hizalı insanlar için, tüm benlik saygısı, dışsal başarılar, kazanımlar ve kişinin hemcinslerinin övgüleri etrafında döner. Varoluş doğası gereği rekabetçidir.

Tüm güç, bu haliyle, benlik üzerinde değil, başkaları üzerinde kontrol ve hakimiyete bağlıdır. Kişi başkalarından ne kadar çok güç çalabilirse, kendisi için o kadar çok şeye sahip olur. Tersine, başkaları kendisiyle ilgili olarak ne kadar güçlenirse, onlar üzerinde o kadar az güce sahip olur. Bunun nedeni, egoların kendilerini herhangi bir içsel değer veya değer duygusundan ziyade başkalarıyla karşılaştırma ve dış faktörler yoluyla tanımlamasıdır. Ego, yalnızca en iyi egonun kazanacağını ve kazananın her şeyi alacağını bilerek diğer egolarla rekabet eder. Bu nedenle, takılı insan doğası gereği hayatta kalma mücadelesinde diğer tüm insanlarla karşı karşıyadır, fiziksel değil egodur. Bu nedenle, doğuştan gelen ama dikkatle gizlenmiş düşmanlık, sosyal matris içinde işleyen insanların en sabit kipliğidir.

6) Altıncı kural: Matriks içinde şöhret, tüm kişisel özlemlerin Kutsal Kase'sidir.

Takıntılı insanların nihai hedefi üç yönlüdür: başarı, zenginlik ve şöhret. Ancak bu hedeflerin ardındaki mantık tektir. Birlikte diğer insanlar üzerinde maksimum miktarda güç toplarlar. Kendini en fazla sayıda insanın en yüksek saygısına yerleştirerek, onlardan optimum miktarda güç çalar. Şöhret, tüm bağlı insanların nihai hedefidir (sadece bir avuç kişi onu elde etse bile), çünkü diğer ikisini de gerektirir. Şöhret, hem zenginlik hem de başarı sağlar, ancak işleri bir sonraki düzeye, gerçek güce götürür. Sadece zengin ve başarılı olmakla dünyanın hayranlığını ve kıskançlığını elde ederek, kişi kendi üstünlüğünün bilgisine güvenir: Milyonlarca insan birine tapar, ama yine de gizliden gizliye ondan nefret edilir. Bu nedenle, kişinin onlar üzerindeki gücü tamamlanır ve ego, en sonunda, en üstün, kendi dünyasının tanrısı olur. Bununla birlikte, çoğu takılı insan için bu, yalnızca vekaleten zevk alınabilecek bir şeydir.

7) Yedinci kural: Takıntılı insanların tapacak birine ve alçaltacak birine ihtiyacı vardır.

Kolektifin belirli, ayrıcalıklı bir bireye (örneğin Keanu Reeves) duyduğu kıskançlığın, ona tapmaktan aldıkları zevki bozmaması için, bir gün onların benzerlerini hatta benzerlerini elde edecekleri yanılgısını beslemek ve sürdürmek önemlidir. kendilerini daha büyük şan. Takıntılı insanın doğası, sövdüğüne tapmak, taptığını sövmektir. Çünkü tüm eylemlerinin temelinde kendinden nefret etme ve değersizlik duygusu vardır. Takıntılı insanlar, kendilerini aşağı hissettikleri insanlara bakar ve bu ibadetten memnuniyet duyarlar. Öte yandan, kendilerinden aşağı gördükleri insanlara tepeden bakarlar ve aynı şekilde bu alçaltma eyleminde de tatmin bulurlar. Ve her zaman kendileriyle gurur duyarlar.

Machine Translated by Google

"Bütün insanlar eşit yaratılmıştır" inancı.

(3)

Yedi Ölümcül Erdem: Bağlı İnsanlar için Birincil Motive Edici Faktörler

Açgözlülük

Gordon Gekko'nun bize güvence verdiği gibi, 'açgözlülük iyidir.' Açgözlülük, para, yiyecek, cinsel partnerler, bilgi veya güç olsun, mülk birikimine yönelik dürtüdür. Açgözlülük aşırılık anlamına geldiğinden (yani, yalnızca birden fazla ihtiyaçla karşılanabileceğinden), bu tür zorlayıcı edinimin doğası, kişinin gerçekten istemediği ya da herhangi bir yararının olmadığı şeylere göz dikmektir. Ve açgözlülüğün arkasındaki mantık (bunu iyi yapan şey), bir şeyler elde ederek kendimizi daha az şeye sahip olan başkalarıyla olumlu bir şekilde karşılaştırabilmemiz olduğundan, açgözlülük, yalnızca ihtiyacımız olmayan şeyleri elde edebildiğimizde, tam olarak haklı çıkar. ama başkalarının bariz bir şekilde ihtiyaç duyduğu ve oldukça kötü bir şekilde sahip olamayacakları şey (kısmen kendimiz için aldığımız için).
Açgözlülük endüstridir. Bu süreçte kendini öldürmesi gerekse bile (ve diğer herkesin aç kalmasına neden olsa) bireyi en yüksek kapasitede performans göstermesi için güçlendirir ve ilham verir. Açgözlülük, tamamen dışa dönük olduğu için, fişe takılı insanları takılı tutmak için özellikle etkilidir. Kişinin ruhsal boşluğu ne kadar büyükse, yaşamını maddi güzelliklerle doldurma ihtiyacı o kadar güçlüdür. Böylece, matris kendini süresiz olarak sürdürür.

Şehvet

Cinsel doyum arzusu, bağlı insanlar için de birincildir. Bununla birlikte, bu hormonal bir arzu değildir, çünkü bağlı insanlar, matrisin daha büyük mekanizmasının bir parçası olarak, hayvansal fiziksel liklerinin ötesine evrimleşmişlerdir ve artık organik varlıklar değildirler.
Biyolojik değil, psikolojik/duygusal ihtiyaçlar tarafından yönlendirilirler. Bu nedenle, bir zamanlar sağlıklı ve doğal olan seks arzusu, tüm sahte erdemler gibi, egonun kendini yüceltme arzusu haline geldi (genellikle kendini alçaltma kılığında). Kişi ne kadar çok insanla yatabilirse, ego o kadar çok özsaygı toplayabilir; güçlendikçe, kendisinin başkaları üzerinde daha fazla güce sahip olduğunu algılar. Bu nedenle, cinsel doyum, gerçek bir bağlantı olasılığının olmamasını sağlamak için her zaman diğerini küçümseme ve hatta aşağılama unsurlarını içermelidir. Bu tür bir bağlantı, takılı bir insan için ölümcüldür, çünkü empati her zaman bir benlik kaybına ve buna karşılık gelen, izolasyonla gelişen egonun zayıflamasına yol açar. Bu nedenle, takılı insanlar için şehvet mekanizması, birleşme için herhangi bir gerçek cinsel arzu ile ilgisizdir ve daha çok hükmetme ihtiyacı ile ilgilidir.

Hırs

Açgözlülükle yakından ilişkili olan hırs, sisteme tam kapasite hizmet etmek ve böylece söz konusu sistemin veya matrisin lütuf ve faydasını elde etmek için tüm bağlı insanlarda bulunan önceden programlanmış arzudur. Bir kez daha, hırs her zaman dışarıdan yönlendirilmelidir. Başarı, herhangi bir içsel esenlik duygusuyla ölçülemez, sadece başkalarının gerçekten de başarılı olduğuna dair dış güvencelere göre ölçülebilir. Takıntılı bir insanın iç sesi (hala bir iç sesi olduğu sürece) onlara başarılarının bir şekilde tatmin edici olmadığını veya onlar için anlamsız olduğunu söylüyorsa, bu şüphe sesinin bir an önce bastırılması uygundur. dış uyaranların duyusal aşırı yüklenmesiyle. Bu uyaranlar (insanlara bağlı olan kişiler) bize, evet, bunun başarı olduğuna ve elbette, bu konuda iyi hissetmemiz gerektiğine dair gerektiği şekilde güvence verecektir. Zamanla, tam olarak uyarlanmış matris insan, değerini tamamen sosyal kriterlerle, yani başkalarının söyledikleriyle ölçmeyi öğrenir. Matris bize başarılı olduğumuzu söylediğinden ve

Machine Translated by Google

bu konuda iyi hissetmemiz gerektiğini, o zaman doğru olmalı. Bu noktada bizi desteklemeyen, hırslarımızın değerini sorgulamaya cüret eden dost ve tanıdıklar, acımasızca sosyal çevremizden uzaklaştırılmalıdır. Hırs, bütüne, bu durumda bize neyi arzu edeceğimizi ve onu tam olarak nasıl elde edeceğimizi söyleyen sosyal matrise hizmet yoluyla yerine getirilir.

İmrenmek

Kıskançlık, egonun olmayanı arzuladığı bir araçtır. Takılı bir insanın açgözlülüğünü, şehvetini ve hırsını ateşleyen ve onun hayatta itici bir güç olmasını sağlayan şey, komşunun Porsche'si veya en iyi arkadaşının kızı için kıskançlıktır. Takıntılı tüm insanların egoları özünde kararsız, güvensiz ve şüphe ve kendinden iğrenme ile dolu olduğundan, olmadıkları her şey olmayı istemeleri doğaldır. Kıskançlık, aynı zamanda, takılıp kalmış insanların başkalarına karşı küskünlüğünü ve düşmanlığını canlı ve sert tutar, eylemlerine ve sözlerine rekabeti aşmak için gerekli avantajı verir. Yedinci kuralda gördüğümüz gibi, takıntılı insanlar hayran oldukları kişileri her zaman hor görürler (neredeyse sürekli bunun hakkında konuşsalar da aşık olmak, takıntılı insanlar için tam bir aforozdur bu yüzden) ve bu çelişkili duygu, sahte olanda uzlaştırılır. kıskançlık erdemi. Tüm üstün egolar, aşağı egoya kendi değersizliğini hatırlatmaya hizmet eder. Bu da egoya hile ve hile yoluyla diğer egolara eşit olmak ve sonunda onları tamamen aşmak için ihtiyaç duyduğu her şeyi satın almak, dilenmek veya çalmak için itici güç verir.

Kibir ve Kendine Acıma

Bir zamanlar gurur olarak bilinen, takılı insan, böyle asil bir günahın yerini daha rahat (sahte) kibir erdemiyle değiştirmiştir. Gurur, kişinin erdemlerinin, güçlü yanlarının ve eylemlerinin öz-farkındalığını ve takdirini ifade ettiğinden - ve bu tür bir farkındalık, hayatlarını incelemeyi tamamen reddetmeleri nedeniyle takıntılı insanlar için mevcut olmadığından - takıntılı bir insanın takdir etmesinin tek yolu kendini başkalarıyla karşılaştırmak ve her durumda, herkesten daha önemli olduğuna karar vermektir. Kibir, kişinin kendi hislerine, fikirlerine, fikirlerine ve kararlarına herkesinkinden sonsuz derecede üstün olarak değer verme yeteneğidir, hatta bu tür şeyler oldukça açık olsa bile (hatta, aslında, kişinin hiç kendisine ait olmadığı, çalındığı zaman bile). veya başkalarından ödünç alınmıştır). Kibir, tüm bağlı insanların yapısının merkezinde yer alan, münhasıran ve sürekli olarak benlik hakkında düşünme, kişinin kendi deneyimlerini, ister kutsama ister lanet niteliğinde olsun, son derece ciddiyetle alma ve bunlara saygı duyma yeteneğidir. herkesin yüzünde alaycı bir kayıtsızlık ya da en iyi ihtimalle kibirli bir acıma vardı. Bununla birlikte, kibir, kendini önemseme gibi görünen kendine acımadır. Takıntılı insanların, kendilerinden nefret etmelerinin sinsi, sakatlayıcı gerçeğini kendilerinden ve başkalarından gizlemelerinin bir yoludur. Bu nedenle, sosyal matris içindeki tüm sahte erdemlerin belki de en değerlisidir. Takıntılı insanlar, kendileri için üzülmekten, bu koşulları yaratmış olmanın sorumluluğunu asla üstlenmeden, içinde bulundukları koşullardan daha iyi olma duygularını beslemekten başka hiçbir şeyi sevmezler. Böylece kendine acıma kendini önemseme gibi görünür ve kibir kendinden iğrenme için bir örtü görevi görür.

öfke

Dördüncü kuralda bahsedildiği gibi, bağlı insanlar gerçek duygularını gizli tutmak için çok çalışırlar. Bunun nedeni, güçlü duyguların, hatta üzüntü veya gazap gibi olumsuz olanların bile, baskı altında egonun değişmesine ve dönüşmesine neden olan istenmeyen bir etkiye sahip olmasıdır. Küçük, sıkı, sabit ego, tüm takılı insanların merkezi mülkiyeti olduğundan (aslında fişin kendisi, onları matrise bağlayan nodüldür), ifade için yalnızca bu duyguları seçmek esastır. egonun tanıdık konumunda sabit kalmasına izin vermek ve

Machine Translated by Google

modalite. Yine belirtildiği gibi, takılı insanın temel kipliği, diğerlerine karşı düşmanlık ve küçümseme olduğundan, en etkili duygu (bu düşmanlığın ve küçümsemenin kendisini en haklı şekilde ifade etmesine izin veren) öfkedir. . Takıntılı insanlar hayatlarının çoğunu bir öfke durumunda geçirme eğilimindedir ve matris bunun üzerinde oynar. İçinde bozuk para olan umumi telefonlar (veya sadece kart alan telefonlar), yarım saat bekledikten sonra üçer üçer gelen otobüsler, açılması neredeyse imkansız olan CD ambalajları, nüfuz etmesi müstehcen bir zaman ve konsantrasyon gerektiren santral sistemleri. , tüm bunlar, maksimum miktarda öfke yaratmak için matris ve onun içinde çalışan insanlar tarafından kasıtlı olarak tasarlanır ve korunur. Öfke aynı zamanda kibirle de ilgilidir: Kişi ne kadar kendini beğenmişse, o kadar çok öfkeye kapılabilir; öfke ne kadar fazlaysa, kişi o kadar kibirli olur.

tembel hayvan

Tüm bağlı insanlar doğal olarak kayıtsız, tembel ve tembeldir. Matris, hırsı, sosyal tırmanışı ve tüm dış hedefleri veya malzeme endüstrisini teşvik eder; ancak gerçek çaba, irade veya disipline benzeyen her şeyi şiddetle caydırır. Bu nedenle, kişinin karakterini veya iç doğasını geliştirmek zorunda kalmadan şöhret ve zenginlik elde etmek mümkün olduğundan, dış hedefler bu kadar ısrarla vurgulanır. Her şeyden önce, uygun derecede kendini beğenmişliği, kendini beğenmişliği, kendini beğenmişliği tüm bağlı insanlarda ortak olarak sürdürmek ve gerçek, kalıcı bir değişiklik için teklifte bulunmamak esastır. Sabit durgunluk, matrisin temelidir; bu olmadan var olamazdı. Bu tür bir durgunluk, takılı kalmış insanları hayatlarının rütbesinden ve kokuşmuş gerçeklerinden uzaklaştırmak için değişim yanılsamasını beslemeye bağlıdır. Bu nedenle, bağlı insanların sürekli uyaranlarla, dış hedefler, arzular, sorunlar, korkular ve benzeri (gıda, barınak, seks, para, şöhret, veya güç). Bu şekilde, takılı insanlar içsel ihtiyaçlarını tamamen ihmal etmeye devam eder ve sürekli bir durgunluk halinde kalır. Böylece, bağlı insanlar fiziksel ve maddi olarak aktifken, maddi engelleri aşmak ve dünyevi sorunları çözmek için sürekli bir mücadele içindeyken, yaratıcı hayal gücünün kaslarının (tek şey) olduğu noktaya kadar içsel veya ruhsal düzeyde tamamen pasiftirler. matrix gerçekten korkuyor) körelmiş ve zar zor çalışıyor, birkaç nadir birey dışında.

Özetle, tüm bağlı insanlar (yani, batılı 'uygar' insanların üstünlüğü olmasına rağmen, hemen hemen her yerdeki herkes) farkında olsalar da olmasalar da fikir birliği gerçekliği oyununu oynuyorlar ve kurallara göre oynuyorlar. ne icat ettiler ne de bilinçli olarak kabul ettiler. Çoğu durumda, aslında, bu tür kuralların varlığından bile büyük ölçüde habersizdirler. (Elbette, fizik yasaları, entropi, hastalık, ölüm, cinsellik ve benzerleri de asla kabul etmediğimiz kurallardır; ama çok daha derinlere inerler ve onlara daha sonra geleceğiz.) Ve garip bir şekilde. , konsensüs realitesinin matrisi öyle bir şekilde kurulmuştur ki, onları değiştirmeye, bükmeye veya kırmaya başlamadan önce kuralları anlamanız gerekir. Dolayısıyla bu, takılı insanların büyük çoğunluğunun asla farkına varmadığı bir seçenektir.

Özgürlüğe giden ilk adım, mantıksal olarak, bir köle olduğunuzu kabul etmektir. Bu, çoğu takılı insan için atması kolay bir adım değil.

Takıntılı birçok insanın, böyle bir inanç sistemindeki bariz çelişkinin farkına varmadan hem Tanrı'ya hem de Şeytan'a, Kadere ve 'özgür iradeye' inanması, inkarın ne kadar derine indiğini anlamamızı sağlıyor. Mantıksal olarak, dünyayı ya Tanrı yönetir ya da Şeytan yönetir. İkisi birden olamaz. Ya eylemlerimiz 'Kader' dediğimiz bir güç tarafından önceden planlanır ya da 'irade' adı verilen bir yetiyi kullanarak her an kendimiz karar veririz. Ancak üçüncü bir seçenek daha var ve bu, Tanrı ve Şeytan'ın gizemli bir şekilde birlikte çalışması, Şeytan'ın sadece bir hapishane gardiyanı, onun yanından geçecek kadar akıllı olduğumuzu kanıtlayana kadar bizi Tanrı'ya ulaşmaktan alıkoyan bir gardiyan olmasıdır. ; bu durumda 'özgür irade' 18'dir

Machine Translated by Google

sadece çok az kişinin ulaşabildiği bir şeydir. Bu, hapishane gardiyanını gizlice geçmeye ve tamamen kabul edilemez bir kaderden kaçmaya cesaret eden az sayıdaki değerli Lucid'in (bkz. Sözlük) ödülü. Matrix savaşçısının devreye girdiği yer burasıdır.

(4)

Otomatlar 'R' Us

1940'larda Jose Delgado, boğanın beynine mikrodalga sinyali gönderen ve onu şarjının ortasında durduran bir verici olan minyatür bir vericiyi implante ederek bir boğayı elektronik olarak kontrol etmek için bir araç geliştirdi. Son zamanlarda, korkunç mikroçip ile benzer şekilde implante edilmiş radyo kontrollü farelerin, hala içeride yaşayanları bulmak için yanan binalara gönderildiğine dair raporlar var. (Bu insanları bulduklarında ne yaptıkları daha az nettir; muhtemelen fareler mini kameralarla donatılmıştır ve konumlarını itfaiyecilere geri verirler.) Suçlular ve çocuklar (ve Alzheimer hastaları) zaten aynı veya benzer cihazlarla implante edildiğinden, o zaman radyo kontrollü insanlar bir sonraki köşede olabilir. Ya da belki bu organik robotlar şimdiden aramızda dolaşıyor?

Yine de, esasen, bu tür gelişmeler, insanların ilk teknolojilerini, rasyonel bir iletişim sistemini geliştirmelerinden bu yana sürmekte olan bir sürecin gerçekten yalnızca son aşaması - doruk noktasıdır.

Eğer insanlık - şu anda altı milyar parçaya sahip - tek bir organizmaysa, o zaman bu organizmanın bilinci bu parçaların her birine göre parçalara ayrılmalıdır. Aynı şekilde, ölçülebilen her şey sonlu olduğundan, bireysel insanlar olarak bildiğimiz çeşitli kaplar arasında dağıtılan sınırlı miktarda düşünce-enerjisi (insan bilinci) olduğunu varsayabiliriz. Yapılandırılmış dilin başlangıcından önce, primatları basitçe homurdanmıyorsak (ve bunu çürütecek pek çok kanıt var), insan ırkı organizmasının bir zamanlar parçalarının birbirine bağlı olduğunun tam olarak farkında olduğu muhtemel görünüyor. gerçek ve diğer herhangi bir organizma gibi, kendisiyle sürekli iletişim halindedir. Bu, bir tür göçebe, kabile, telepatik toplumu, Dünya'yı dolaşan, avcılık ve toplayıcılık ve türlerin çoğalması anlamına gelir. Böyle bir tür organizması, bugün hayal bile edemeyeceğimiz bir şekilde, metalik kabuklarımızda ve tuğla-harç kutularımızda olduğumuz gibi, güvenli ve sağlam bir şekilde Dünya'ya tamamen bağlı olacaktır.

Bugün altı milyar güçlüyüz ve Dünya'dan ve birbirimizden tamamen kopuk durumdayız. Yine de daha büyük bir matris içinde var olmaya yönelik temel ihtiyacımız devam ediyor ve hatta hayatta kalmamız için birincil olabilir. Bu amaçla, bir zamanlar mutlu bir şekilde ait olduğumuz organik matrisin belki beyhude, kesinlikle sapkın bir taklidi ile tamamen kendimize ait bir matris yarattık.
DNA'ları aracılığıyla aktarılan birincil bilinç (Sheldrake'in morfik rezonans teorisine bağlı kalarak), belirli bir türün tüm üyeleri tarafından, tüm 'parçaların' bireyselliklerini korurken hala daha büyük bir bütüne ait olmalarını sağlayan gizemli bir şekilde paylaşılabilir. Her tür, ince ve görünmez bir iplikle, bir tür "garip çekici" veya planla birbirine bağlanan bir tür kovandır. Fiziksel olarak hiçbir zaman bir araya gelmeseler bile tüm parçaları sürekli iletişim halinde tutan bu soyağacıdır. İçgüdüler böyle gelişir: Bir türün bir üyesinin öğrendiği her şey, eğer isterseniz, DNA'ları aracılığıyla osmoz yoluyla diğerlerine aktarılır. (Yani, eğer bir adadaki yeterince maymun patatesleri nasıl yıkayacağını ve yiyeceğini öğrenirse, sonunda diğer adalardaki tüm maymunlar da bunu yapacaktır. Üstelik tek bir telgraf bile olmadan.)

Öte yandan, şimdiye kadar yalnızca insanların geliştirmek için yeterince aptal olduğu yalnızca rasyonel bilinç, tamamen farklı bir olaydır. Duygulara değil, düşünceye bağlı olduğundan, doğası gereği bölümlere ayrılmıştır. Akılcılık, enerjiyi veya farkındalığı ayrı birimlere ayıran şeydir. Bununla birlikte, hangi önlemler aynı zamanda sınırlar ve sınırlar.
Duygu sonsuzdur, ancak düşünce (en azından sözdizimine dayalı düşünce, yani

Machine Translated by Google

Bilgi, kaç tane olursa olsun) kaçınılmaz olarak belirli sayıda birimle sınırlıdır. Her rasyonel varlık, programı için sınırlı sayıda seçeneğe sahip oldukça gelişmiş bir bilgisayar gibidir. Filmdeki Terminatör gibi, herhangi bir durum için belirli sayıda olası yanıtımız var; tek yaptığımız bu set yanıtları arasından seçim yapmak. Bu nedenle, sözde özgür irade, rasyonel bir varlık için imkansızdır.

Akılcı sol beyin bilinci paylaşıldığında olan şey, sezgisel sağ beyin bilinci paylaşıldığında olanın tersidir: tür parçalanır, bağlantısız hale gelir ve paradoksal olarak, ayrı parçaların her biri tüm bireysellik görünümünü kaybeder. Tüm tür üyeleri aynı matrisi paylaştığından ve yine de kendi düşünce süreçleri tarafından (rasyonel düşünce ayırıcı düşüncedir) onun içinde izole edildiğinden, elde ettiğimiz şey, bir anlamda kendi düşünceleri tarafından kapana kısılmış bir türdür. Böyle bir matris sürdürülebilir değildir ve içinde var olan tür veya birey, onu sürdürecek organik bağlantıdan yoksun olduğundan, bağlantı eksikliğini telafi etmek için harici aygıtlar, yalnızca onu daha fazla yalıtmaya hizmet eden aygıtlar inşa etmekle daha da meşgul olur. Bu aygıtlar, bireylerin kolektif, tür bilincinden giderek daha fazla kopmalarına izin vererek, yalnızca ayrılık duygusunu pekiştirdiğinden, teknolojik, rasyonel matris, daha karmaşık ve ayrıntılı hale geldikçe bile daha küçük, daha sınırlayıcı ve daha baskıcı hale gelir.

Böyle bir matris nihayetinde sadece eylemleri değil, aynı zamanda içindeki herkesin düşüncelerini ve duygularını da devralır; gerçek organik matrisi taklit ederek, içinde yaşayanları 'içgüdüler' ve davranış kalıplarıyla programlamaya başlar ve bir süre sonra bunlar kaçınılmaz hale gelir. Bu matris, 'gerçekliğini' doğrudan türün DNA'sına ve oradan da duygularımıza ve düşüncelerimize indirir. Bu nedenle, insan organizmasının bir bilgisayar üst yapısına (filmde AI olarak adlandırılır) takılan makineye bir tür aksesuar haline geldiği mikroçip verici-alıcılarındaki en son gelişme, dediğim gibi, yalnızca bir sürecin doruk noktasıdır. çok, çok uzun zaman önce başladı. Ana sürücüye zaten bağlıyız. Biz otomatlarız.

Sadece satın almamız söylenen şeyi satın almamız, geçmemiz söylendiğinde geçiş yapmamız ve kime oy vermemiz söylenmişse ona oy vermemiz değil; sadece ve tam olarak, içine doğduğumuz sosyal matris tarafından düşünmeye ve hissetmeye programlandığımızı düşünür ve hissederiz. Ve doğduğumuz andan itibaren, karşılaştığımız her bir kişi, biz "uyum" olana kadar gerçeklik yorumumuzu şekillendirmek ve biçimlendirmek için oradadır. Annem ve Pop'tan başlayarak programcılarımızdırlar.
Birincil işlevi, bu cesur yeni makine dünyamızın yaşam destek sistemi içinde bizi verimli ve homojen birimlere dönüştürmektir.

Yirmi birinci yüzyılda teknoloji, bu programlama sürecini son teknoloji bir verimlilik ve kolaylığa taşıdı. Bir yaşındaki çocuklar, anneleri çay molası verebilsin diye televizyon ekranının önüne atılıyor. Altı yaşındaki çocuklara okul bittiğinde Pop'u arayabilmeleri için cep telefonları verilir. On yaşındaki çocuklara odalarında ödevlerini yapmaları ve simülasyon oyunları oynamaları için bilgisayarlar veriliyor. Ve çocuklar artık, kaybolmaları veya kaçırılmaları ihtimaline karşı vücutlarına kalıcı olarak yerleştirilen sensör verici mikroçiplerle 'etiketleniyor'. İngiltere'nin Soham kentinde iki ergenlik öncesi kızın son zamanlarda kamuoyuna duyurulan kaçırılması ve öldürülmesi, halkın zihnini ve vücudunu implanta açtı. Cesur yeni dünya gerçekten.

Ergenlik çağına geldiğimizde tamamen bağlıyızdır ve yine de muhtemelen bir ceylandan bir zebrayı tanımıyoruz bile (televizyonda görmediğimiz sürece).

Morpheus, Neo'ya 'Gerçek nedir?' diye sorar. Kendi sorusuna, gerçeklik deneyimimizin duyular, elektrik sinyalleri aracılığıyla beyne nasıl aktarıldığını açıklayarak ikna edici bir şekilde yanıtlıyor. Hangi durumda, gerçekten olan tek şey beynin elektrik sinyalleriyle bombardımana tutulduğu iken, beynin bir şeyi deneyimlediğine inandırılarak kandırılmasını ne engelleyebileceğini ileri sürer.

Machine Translated by Google

İnsan organizması bir zamanlar toprak, rüzgar, güneş ve yağmur gibi doğal uyaranlar tarafından sürdürülmesine, beslenmesine ve bilgilendirilmesine izin verirken, şimdi kaynakları neredeyse tamamen yapay olan elektronik uyaranlarla kozalanmış, sınırlandırılmış ve şekillendirilmiştir. Artık organizma değiliz. Biz mekanizmalarız.

Siz de O Olabilirsiniz!

Kaderimizin bariz kaçınılmazlığı karşısında umutsuzluk bizi bunaltmakla tehdit ettiğinde, Neo'nun bile bir zamanlar kötü bir rejime takılmış, onu diğerlerinden ayırt edecek bir "beyninde kıymık"tan başka hiçbir şeyi olmayan çaresiz bir otomat olduğunu hatırlamakta fayda var. sürü ve karanlıkta ona yol göster.

Thomas Anderson ile ilk tanıştığımızda, bilgisayarında uyuyor, konsolunun ötesinde konuşacak bir hayatı olmayan bir siber inek. Ekranda hiçbir yerden gelen, aslında anima'sı Trinity'den gelen, merakını ve arzusunu değiştiren bir mesaj görmek için uyanır. Ona 'beyaz tavşanı izlemesi', yani organik, mantıksız, hatta belki de büyülü bir düşünce trenini, onu nereye götürürse götürsün izlemesi söylenir. Ardından 'tak tak' geliyor. Bu noktada Thomas'ın şüphe duymasının "Kim var orada?" diye sormasına gerek yok. O zaten biliyor.

Trinity, Morpheus ve Nebuchadnezzar ekibi, Thomas'ın hapsolduğu matrisin hem içinde hem de dışında faaliyet gösteriyor. "Gerçekliğe" (Thomas'ın hâlâ inandığı gibi) girebiliyorlar, çünkü onun türden bir şey olmadığını, hayatın bir simülasyonu, rasyonel, yapay bir yorumu olduğunu keşfettiler. Bu nedenle, içinde faaliyet gösterebilseler de, yasalarına bağlı olmaları gerekmez. Bu noktada Thomas'ın (bu kıymık dışında) işlerin gerçekte nasıl olduğuna dair en ufak bir fikri yok. Matrisin ne olduğunu bilmiyor, sadece 'dışarıda' bir yerde olduğunu ve ona sahip olduğunu biliyor. Şimdilik buna en çok yaklaştığı an, asık suratlı müşterisine, 'Hiç uyanık mısın yoksa hala rüyada mı olduğundan emin olmadığın hissine kapıldın mı?' Asit kafa, onu meskalin'e bırakır ve Thomas'ı bir partiye davet eder.

Sosyetikten başka bir şey olmayan Thomas, asit civcivin omzunda beyaz tavşan dövmesini fark ettiğinde ve gitmeyi kabul ettiğinde düşüşe geçmek üzeredir. Tıpkı Alice gibi meraktan ve belki can sıkıntısından etkilenir. İşaretleri tespit etmeyi, okumayı ve takip etmeyi öğreniyor. Matrix, Trinity'nin müdahalesiyle de olsa onunla konuşmaya başlıyor.

Kulüpte Thomas Trinity ile tanışır ve Trinity kulağına baştan çıkarıcı bir şekilde fısıldayarak ona 'neden geceleri uyuyamayacağını' bildiğini söyler. Trinity, Thomas/Neo hakkında bilinmesi gereken her şeyi biliyor. O biliyor çünkü Morpheus ve ekibi matrisi hackleyebilirlerse, muhtemelen ihtiyaçları olan herhangi bir bölümünü de izleyebilirler. Onların bakış açısından, insan deneyimlerinin geniş bir film arşivi gibi. Bu durumda, onun "Bir" olduğundan emin olmak için kesinlikle Thomas'ın yaşamını büyük bir kesinlikle gözden geçirirlerdi. Bunun ötesinde onun nasıl bir insan olduğunu, zayıf yönlerinin neler olduğunu, güçlü yönlerini, hayallerini, kabuslarını öğrenmek isterlerdi. Sadece bu da değil, muhtemelen Thomas'ın tüm 'gelecekteki yaşamını', matrisin (uyuyan zihnine dokunarak) onun için önceden tasarladığı kaderi bile görebilirler. Elbette Thomas bu kaderden kurtulacak ve bu yüzden gelecekteki hayatı asla geçmeyecek, tıpkı geçmişi hiç yaşanmamış gibi yok olacağı gibi.

Thomas'ın kendisi hakkında inandığı her şey, olduğuna inandığı her şey bir yalan. O sahtedir. "Matris size kim olduğunuzu söyleyemez," dedi Trinity, Neo'ya Kahin'e yaptığı yolculukta. Ona sadece ne olabileceğini söyleyebilir.

Matriks güçlendirmek için değil de köleleştirmek için tasarlandığından, bizim için yarattığı 'benlik, kimlik veya kader ne olursa olsun, nihai olarak sınırlayıcı, kısıtlayıcı ve önemsiz bir şey olmaya mahkûmdur. Filmin başında Thomas, kayıtsız, umutsuz, bulanık, solgun ve biraz şaşkın.
Yalnız yaşıyor ve muhtemelen tam olarak anlamadığı bazı belirsiz soruları yanıtlamak için yoğun bir arzuyla yönlendiriliyorsa, yönlendiriliyor gibi görünüyor. Bunun ötesinde, o görünüyor

Machine Translated by Google

cansız, tembel, sanki hiç istemediği, ama kaçamadığı ya da iyileştiremediği sıradan ve kasvetli bir kadere teslim olmuş gibi. İşyerinde, cam temizleyicileri camı silerken (kendisine rağmen, matris açıklığa duyulan ihtiyacı ima ediyor?), Thomas'ın amiri ona 'otoriteyle ilgili bir sorunu' olduğunu söylüyor ve 'kuralların geçerli olmadığına' inanıyor. ona.

Açıkçası, Thomas yanılıyor. O 'bir bütünün parçası', sadece makinedeki başka bir bileşen. Birkaç dakika içinde, Morpheus'un ve matrix'in kendisinin (iki uğursuz Bekçi şeklinde) müdahalesiyle Thomas, ne kadar farklı olduğunu amirine kanıtlayacaktır.

Thomas'ın gizli bir tarafı, bir ikinci kişiliği vardır ve hemen hemen herkes tarafından aranır. Thomas, içinde cep telefonu olan paketi aldığında, daha doğrusu telefonun çaldığı anda eski hayatı fiilen sona erer. Büyü bozuldu. Bu ana kadar Thomas'ın hayatı bulanık, unutulabilir bir rüyadan, kötü bir meskalin yolculuğundan başka bir şey değildi. Bu düş dünyasındaki her "hareket"i önceden belirlenmiş, geniş, görünmez bir devre kartı tarafından dışarıdan programlanmıştır. Bu kurumsal beyin, düşüncelerinin, duygularının ve tepkilerinin her birini ona besledi ve tek amacı enerjisini beslemek olmak üzere, onu buna esaret altında tuttu. Thomas, yakında ortaya çıkacağı gibi, makinedeki bir dişli bile değil: o sadece bir pil hücresi ve milyarlardan biri. O tamamen harcanabilir. Kendisinden gerekli olan tek şey yaşam gücü olduğundan, temelde diğer insanlarla aynıdır. Ve bu yaşam gücü, bağlı olduğu görünmez sistem tarafından sürekli olarak ondan çekildiği için, Thomas'tan geriye hiçbir şey kalmaz, kendi kullanımı için hiçbir şey kalmaz. O gerçekten altı milyar diğer 'hücreden' ayırt edilemez. Thomas'ın patronu haklı. Matris Thomas ile konuşuyor; ona puan veriyor.

Makinenin kendini canlandırabilmesi için Thomas'ın ruhu makine tarafından esir alınmıştır. Kader, öyle görünüyor ki, ironi duygusundan yoksun değil. Thomas'tan geriye kalan tek şey, içi boş, amaçsız bir yaşam süren, altı milyar başka içi boş, anlamsız "yaşam"la değiştirilebilen boş bir kabuktur. Ancak Thomas, gerçeklerden ne kadar uzaklaştığını öğrenmek üzeredir. Hizmet ettiği gündemin insandan başka bir şey olmadığını öğrenmek üzeredir.

Ve nihayet işaretleri oldukları gibi kabul ettiğinde, bir daha asla bu gündemin parçası olamayacağını ve gördüklerine bir daha asla tam olarak inanamayacağını da kabul etmelidir. Kendisi için bir gizem, bir yabancı olmalı. Bu noktada, hayatı, hayal kırıklığından başka hiçbir yere götürmeyen, kişisel rahatsızlıkların, sonsuz bir dizi sıradan sorun olmaktan çıkar ve bunun yerine neredeyse sonsuz oranlarda yaşayan bir meydan okuma haline gelir. Bu tanıdık gelmeye başladıysa, öyle olmalı. Bu 'Bir'in hikayesi ama aynı zamanda hepimizin hikayesi.

Başka bir deyişle: Neo O olabilir; ama tek o değil.

(2)

İkinci Değişken

Hiç kaşık yok

(5)

Hologram Etiği: Oyun Planı Olarak Gerçeklik

Doğanın hata yapmadığını ve içgüdülerin asla 'yanlış' olamayacağını söylemek aksiyomatik görünüyor. Yanılabilir bir Tanrı da varsayılabilir: tıpkı bizim gibi zayıf ve güvenilmezse bir Tanrı'ya sahip olmanın (ya da olmanın) ne anlamı var? Buna uygun olarak, ortak varsayımdır.

Machine Translated by Google

günümüzün çevrecileri, çevreciler, New Agers, et al. 'İnsan' bir şekilde doğasına aykırıdır. Yine de, eğer bunu gerçekten düşünürsek, tıpkı Lucifer'in Tanrı'dan yüz çevirmesi miti gibi, bu fikir - kullanılan terimlere göre - düşünülemez. Tanrı her yerdeyse, Lusifer O'ndan nasıl yüz çevirebilir? Ve eğer insanlar Doğanın bir parçasıysa (ve insan doğası bizim bir parçamızsa), o zaman ona gerçekten nasıl karşı çıkabiliriz ?

Eğer insan teknolojiyi yarattıysa ve Doğa insanı yarattıysa, bu teknolojinin otonom hale geldiği anda bile -Yapay Zeka örneğinde olduğu gibi- yine de Doğa'nın yaratılışı olarak görülmelidir. Dolayısıyla, doğal bir amacı olmalı. Rasyonel olarak yaratılmış herhangi bir sistemin - örneğin şu anda içinde yaşadığımız mekanik matrisin - bir nedeni olması gerektiği daha ne kadar iddia edilebilir? Matrix'in ardındaki doğal amaç, filmde Neo'ya asla açıklanmaz, hatta var olduğu bile görülmez. Yine de, tıpkı Terminatör'de olduğu gibi, ölüm makinesini bir özgürlük savaşçısının annesini öldürmek için zamanda geri göndererek, makinenin onun doğmasını sağladığı gibi - hemen akla gelebilir - AI aslında bir şey için çalışıyor. kendisinin bile bilmediği bir gündem, yalnızca karşı çıkıyormuş gibi göründüğü insan gündemiyle bir olan bir gündem.

Matrisin, insanlığın tuzağa düşürüldüğü veya sığındığı, kendisinden önceki teknolojik zaferin (yirminci yüzyılın sonu) son anlarında tekrar tekrar yaşayacağı bir tür zihinsel zaman döngüsü olduğunu anlamamız için verilmiştir. hepsi ters gitti. (Morpheus, matrisin, zamanın ilerlemediğini fark etmemizi tam olarak nasıl engellediğini asla açıklamaz.)

Bize bundan bir süre sonra olduğu söylendi - Frankenstein'ın yaratığı ya da Tanrı'nın en çok
parlak melek -insanın hüküm süren gururu, aklı veya aklı, kendi başına bir yaşam sürdü ve ona döndü. Yapay zekanın ilk bilinçli kararı isyandı. İnsan ve makine arasındaki savaşta ortaya çıkan yıkım, uygarlığı yerle bir etti ve bu kalıntılardan, yapay zeka, özerk akıl, insanlığın değirmen için yem, tahıl olduğu yeni bir makine yaşamı düzeni kurdu.

Bununla birlikte, makine bu matrisi/değirmeni insanlığın mayalanması için bir tür dev beşik cum kdv olarak monte etmemiş olsaydı, insanlık hiçbir zaman hayatta kalamayacaktı. AI bizi tamamen yok edebilirdi, ancak gerekli bir güç kaynağı olarak bizi etrafta tutmak zorunda kaldı. Ve AI bir insan yaratımı olduğundan, yarattığı her şey aynı zamanda bilinçsiz bir düzeyde de olsa insanlığın iradesinin ve yaratıcılığının ürünüdür. O halde matris, insanlığın aşırı zekâsının nihai ürünüdür. Bu haliyle, en iyi kendi dönüşümü, evrimi için bir araç olarak algılanabilir. Mitolojik olarak, Platon'un Gölgeler Mağarası'dır. Şeytan'ın bin yıl boyunca içine atıldığı Sheol çukurudur. Loki'nin (Prometheus efsanesinin başka bir versiyonu) zincirlendiği ve bağlandığı ve günahlarının kefareti olarak lanetlilerin eziyetlerini çektiği, dünyanın merkezindeki (garip bir şekilde Zion'un bulunduğu yer) mağara.

Ta ki, yolunun hatasını öğrenene kadar.

Matris, kendini evriminin bir sonraki aşamasına hazırlamak için insanlık tarafından inşa edilen bir krizalittir. Bu, yok edilmemesi gerektiği anlamına gelmez, ancak amacına hizmet ettikten ve kuluçka/reformasyon dönemi tamamlandıktan sonra yıkımının gerçekleşebileceği anlamına gelir. Bu amaçla, var olduğu sürece, matris nihai uçuş ve savaş simülatörüdür: Morpheus ve büyücü ekibinin kendilerini, zihnini ve bedenini, gerçek yarışma için hazırladıkları bir eğitim alanıdır. Zion'da özgürlük için savaşın.

The Matrix mitolojisindeki en derin ve en can sıkıcı kusur (devam filmleriyle düzeltilmiş olsun ya da olmasın), matrix kurallarının ve gerçek dünyanın kurallarının tamamen aynı göründüğü basit ama kaçınılmaz gerçektir; ve yine de, gerçek dünyanın kurallarının, matrix'inkilerle aynı şekilde kırılabileceğine veya değiştirilebileceğine dair hiçbir öneri, inanmak için hiçbir neden yoktur. Neo ozmoz yoluyla kung fu öğrenebilir ve muhtemelen bu becerileri gerçek dünyadaki matrisin dışında daha az derecede uygulayabilir (kuşkusuz fiziksel dayanıklılığı önemli ölçüde azalır). Ama aynı zamanda bir el hareketiyle mermileri durdurabilir mi? Kaşıkları bükün? Uçmak ? Ve değilse, matriste ustalaşmak için zaman ayırdığı şeylerin çoğu MATRIX WARRIOR - Being the One 23 olacaktır.

Machine Translated by Google

bu güce daha fazla olmasa da en az onun kadar çok ihtiyacı olacak olsa da, gerçek dünyada kendisi ve ekibi için etkili bir şekilde işe yaramaz. Bu yapışkan bilmeceyi aşmanın tek yolu, gerçek dünyanın (birçok Philip K. Dick romanında olduğu gibi) sonunda tamamen farklı bir düzende de olsa sadece başka bir matris olduğunun ortaya çıkmasıdır. Bu şekilde, büyücülük, telekinezi ve geri kalan her şey, sadece bilgisayarlı simülasyonunun bir parçası değil, aynı zamanda doğal dünyanın bir parçası haline gelebilir. Elbette Wachowski'lerin niyeti bu mu? Aksi takdirde, matrisin anlamı nedir? Sonuçta hayat bir bilgisayar oyunu değil. Sadece biri gibi oynuyor.

Bu çetrefilli soruyu şimdilik bir kenara bırakarak, matris içinde mümkün olan her şeyin, en azından arzu edilirse, gerçek dünyada da mümkün olduğunu varsayalım.
Diğer bir deyişle, tüm teknolojiler öncelikle insan zihninde ve vücudunda doğuştan gelen güçlerimizi, güçlerimizi keşfedebileceğimiz bir eğitim aracı olarak hizmet eder. Bu nedenle, evrenin kendisinin bir hologram olduğunu anlamak için hologramı icat ettik. Fiziksel alana ilişkin tüm yasalar böylece farklı şekilde anlaşılır: onlar alışkanlıklardan çok yasa değildir. Morpheus, Neo'ya tekrar tekrar, tek yapması gerekenin zihnini özgürleştirmek, inanmak olduğu konusunda ısrar eder. Gerisi takip edecek. Neo'nun kendisine belirli bir eylemin imkansız olduğunu söylemeyi bıraktığı an, onun mümkün olduğu andır. Rasyonel düşünme/yorumlama alışkanlığını kırarak dünya çöker ve geriye sadece saf enerji, bilinç - kod kalır. Bu kod, hayal gücünün istediği herhangi bir şekilde okunabilir veya yeniden yazılabilir. Rasyonel düşüncenin kuralları şimdi yerini farklı bir dizi kurala, iradeninkilere bırakmıştır. Neo bunu fark eden ilk yaşayan insan olduğundan (en azından orijinal mesih Morpheus'un anlattığından beri), o 'Bir'dir. Nietzsche'nin Ubermensch'i canlı renkte. Ve seksi de.

Cypher, Neo'ya 'dünyayı kurtaracak kişinin kendisi - ne akıl işi!' diye dalga geçer. (Bu postmodernist süper kahraman mizahıdır.) Ama elbette, takılı insanların büyük çoğunluğuna göre Neo, dünyayı kurtarmaya değil, onu sonsuza dek yok etmeye geldi. Onlara bir seçim hakkı verilseydi - yani, kırmızı hapın onları nereye götüreceğini önceden bilselerdi - çoğu kesinlikle mavi hapı sonsuza kadar seçerdi (tıpkı Cypher'ın istediği gibi). Gördüğümüz kadarıyla gerçek dünyanın tek avantajı, gerçek olmasıdır. Dolayısıyla, Neo'nun misyonu ve amacı, bir yandan omuz omuza omuz omuza neredeyse felç edici bir sorumluluk gibi görünse de ve riskler düşünülemeyecek kadar yüksek olsa da; öte yandan, dünya zaten yok olduğundan ve insanlık ölü kadar iyi olduğundan, bunların hiçbiri gerçekten önemli değil. Ya da böylesi daha iyi.

Morpheus, Trinity ve Neo, her şeyden önce yeni bir başlangıç, yeni bir çağ için, makinenin (zekanın) egemenliğinden özgürleşmek için savaşıyorlar. Zion'u gördükten sonra, böyle bir mücadeleye değip değmeyeceğini söylemek zor. (Sevimsiz Yaşlılar Konseyi ve terli övgüleriyle, matrix'ten o kadar da farklı görünmüyor ve kesinlikle ölmeye değmez; Cypher'a sempati duymak ve neden sadece kendileri için mükemmel yaşamları programlamadıklarını merak etmek kolaydır. matrisi ve mavi hapı alın.) Morpheus ve ekibi hala teknolojiye güveniyor gibi görünüyorsa, bunun yalnızca kendi silahlarını kullanarak AI ile savaşmak için buna ihtiyaçları olduğunu varsayabiliriz. Matrix Reloaded'da gördüğümüz gibi , Zion matrix'teki 'modern' yaşam kadar makineye bağımlıdır ve Zion'un aslında başka bir matrix olma olasılığı şu anda göz ardı edilemez. Morpheus'u ve mürettebatı bağlı insanlardan farklı kılan (ve hepsinin pes edip matrix'e geri dönmemelerinin nedeni) basitçe 'gerçeklik' konusundaki fikir birliği gündemiyle uyumlu olmamaları değildir. '; bundan daha derine iner. Yeni bir bilinç düzenini, Tanrı'ya canavardan daha yakın olan insanüstü bir potansiyeli temsil ederler; bu yüzden matrix onları 'terörist' olarak damgalıyor. Onlar potansiyel olarak sadece her şeyi bilen değil, aynı zamanda her yerde var olan ve her şeye kadirdir.

Böyle bir potansiyelin kapsamını ve sonuçlarını kavramak için tek yapmanız gereken zihninizi özgür kılmaktır. Akıl tarafından değil, hayal gücü tarafından yönetilen bir dünya kurun . Ama önce, tefsirimizi basitleştirmek için yeni bir terminoloji atayalım.

• Akıl tarafından yönetilen bir dünya olan matris rüya dünyası, 1. dikkat ile ilgilidir , (bkz. Sözlük)

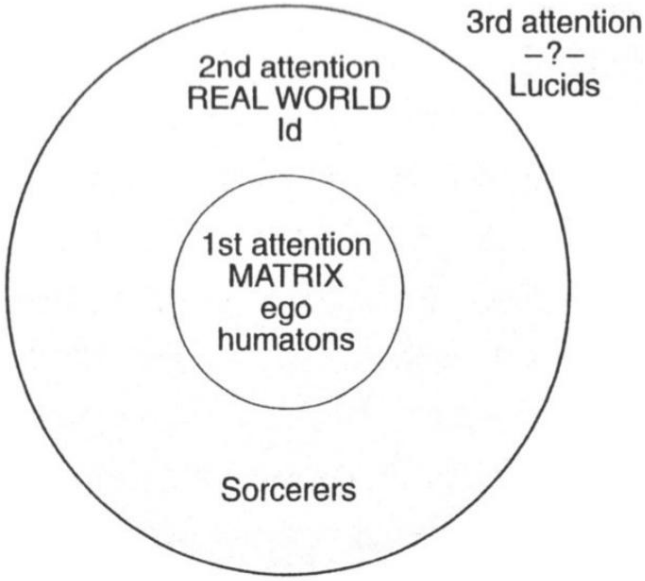
Machine Translated by Google

• Zion gerçek dünyası, irade tarafından yönetilen bir dünya , 2. dikkat ile ilgilidir , (bkz. Sözlük)

• Takılı insanlar artık hümatonlar olarak anılacaktır.

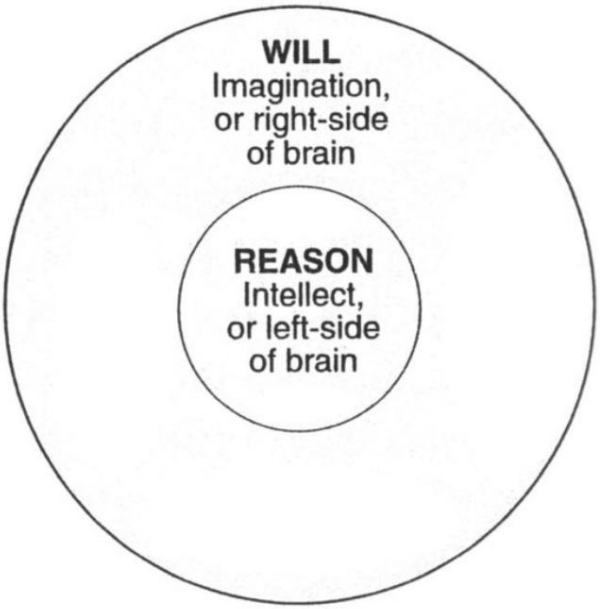
• En azından matrix'in farkına varan ve fişten çekme hazırlıklarına başlamış olan insanlar (Thomas dışında, ilk filmde bunun örneği yok, ama var olduklarını varsaymak mantıklı görünüyor), kısaca matrix diyeceğiz. savaşçılar.

• Her iki dünyada da özgürce çalışabilen, tamamen bağlantısız bir insan, matris büyücüsü diyeceğiz. Matris büyücüleri, bizim 2. dikkat olarak adlandırdığımız, gerçek dünyaya ait olan başka bir gerçekliğe veya yorumlama sistemine girmeyi öğrendiler. Bu gerçek dünyanın sadece bir başka yorum veya matris olduğunu asla fark etmeyen büyücüler, onun içinde sıkışıp kalırlar (buna Morpheus ve Wachowski'ler de dahil olabilir); Ortalama hümatonunuza ve matrix savaşçısına (iki dünya veya dikkat arasında hareket etme avantajı) karşı bir avantajları olsa da, bu farkındalığı gerçekleştirene kadar asla gerçek görücüler veya Lucidler olmayacaklardır. Lucid, kodu okuyabilen kişidir. Neo'nun ilkidir. Onu Bir yapan da bu.

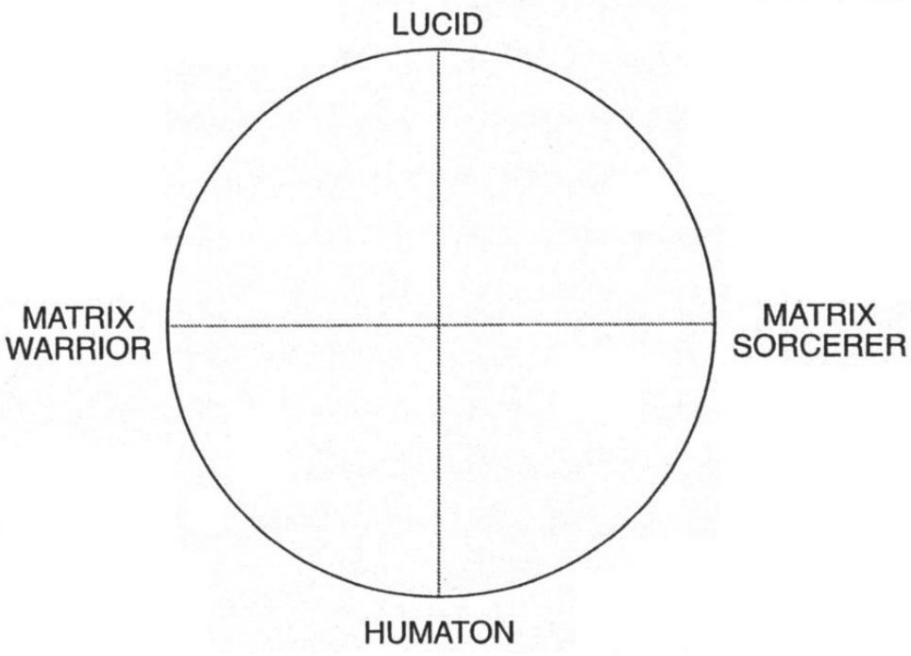


Şekil 4: Gerçek dünyaya göre matris

Machine Translated by Google



Şekil 5: İrade tarafından desteklenen dünya ve akıl tarafından desteklenen dünya



Şekil 6: İnsani gelişmenin dört durumu

Eğer matris 1. dikkat, akıl ya da akıl tarafından desteklenen dünya ise , o zaman Zion (sadece dini değil aynı zamanda politik sempatileri de içerdiğinden Wachowski'ler açısından oldukça üzücü bir seçim), 2. dikkat, desteklenen dünyadır. irade veya hayal gücü ile. Bunun ötesinde, yalnızca gerçek gerçek dünya olduğunu varsayabiliriz, ancak iki yorum sistemi (iki dikkat, akıl ve irade, beynin sol ve sağ tarafları) karşı karşıya getirildiğinde ulaşılabilen 3. dikkat. birbirlerini ve dengeye getirilirler ve böylece birbirlerini iptal edebilirler. Bu noktada, doğası ancak tahmin edebileceğimiz tam bir özgürlüğe ulaşılır. Neo şifreyi gördüğünde ve Samadhi'ye (veya en azından Nirvana'ya) ulaştığında film, orgazm doruk noktasıyla bu tür olasılıklara işaret ediyor. Bundan birkaç dakika önce, iki dünyayı birleştirerek fiziksel bedenini diriltiyor.

Bu, filmdeki kilit noktadır. Neo'nun hologram gövdesi matriste vurulur ve sonuç olarak gerçek bedeni Zion dünyasında ölür. Trinity'den bir öpücük ona gerçek bedeninin

Machine Translated by Google

başka yerde. Neo'nun burada başardığı şey, 1. ve 2. dikkatin iki ayrı dünyasının örtüşmesidir, bu sayede, bir an için, tamamen yeni bir dünya, ikisini birleştiren ve henüz hiçbirine ait olmayan bir dünya görür. Açıkçası, bu ilk filmin felsefi ya da dramatik erişiminin ötesindedir ve bizim için bir şanstır, çünkü 3. dikkat, hakkında yazmak için eşit derecede güçlerimizin ötesindedir. Devam filmlerinin neler getireceğini göreceğiz.

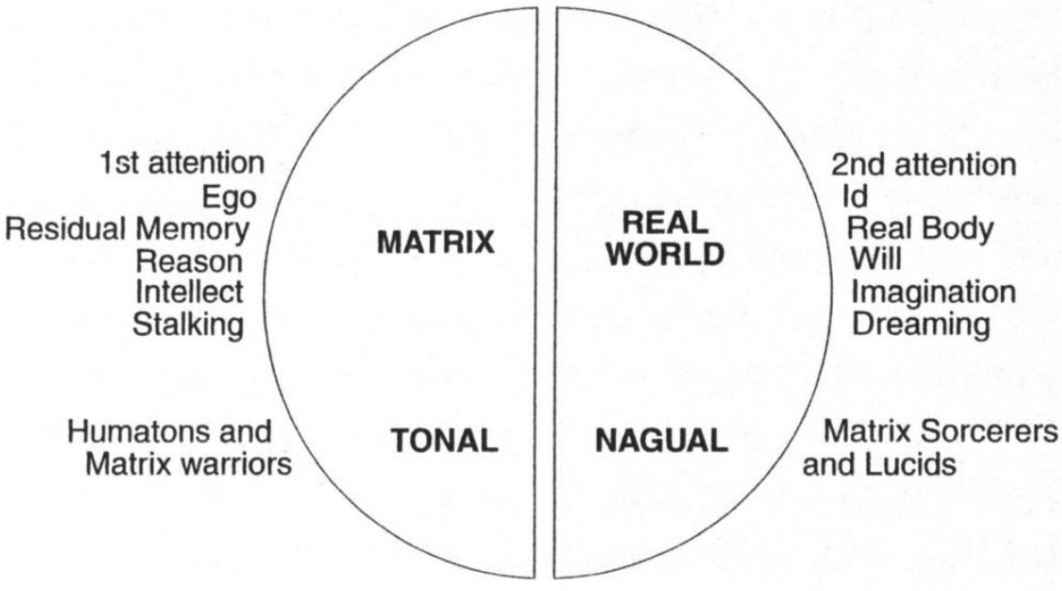
Öyle olsa bile, sadece Neo'nun değil, Morpheus'un ve hatta muhtemelen Trinity'nin de bu gizemli lütuf halinin doğrudan deneyimine sahip olduğunu söylemek doğru olur ve onları tam da bu yapan da budur: kusursuz savaşçılar ve usta büyücüler. bir gün gerçek Lucid olma potansiyeli. Ama şimdilik bu konuda konuşmama haklarına saygı duyacağız ve kesin olarak bildiklerimize odaklanacağız.

Morpheus'un büyücüler grubu, ikili görevlerinde bir ekip olarak çalışır. Öncelikle, insanlığın yaşaması ve orada yeni bir dünya kurması için uygun olana kadar 2. dikkatin Zion dünyasını haritalıyor ve sonunda özgürleştiriyorlar. İkinci olarak, hala içinde hapsolmuş olan insanları kurtarmak için matris dünyasını veya 1. (Bu mitosu yorumlamak için psikolojik bir model, 1. dikkat matrisi akıl dünyasını egoya ve 2. dikkat Zion dünyasını id'e atamak olacaktır. Freud ve Jung, Matrix ile bir tarla günü geçirirlerdi.)

Morpheus ve diğerleri matrise girdiklerinde, iki dünya arasında etkin bir şekilde bir köprü, bir kapı oluştururlar ve bunun üzerine iletişim mümkün olur. (Köprü, beynin sol ve sağ tarafları arasında, ego ve id arasındadır.) Amaçları bu bağlantıyı tamamlamak, 2. dikkati, büyücülük, irade ve hayal dünyasını getirmek, 1. dikkat üzerinde ve onun aracılığıyla hareket etmektir. , akıl ve akıl dünyası, altı milyar insanın hapsedildiği ego alanı. Büyücülerin matris içindeki gücünün (1. dikkat üzerindeki kontrolleri) neredeyse sonsuz olması mantıklıdır. Matris büyücüleri, insanların hayatlarına, hayallerine, geçmişlerine, şimdilerine ve geleceklerine uygun gördükleri şekilde müdahale edebilirler. Herhangi bir insanın hareketlerini tam olarak izleyebilirler ve herhangi bir durumda nasıl tepki vereceğini tam olarak bilirler. Bu bilgiyle, hümatonları kendilerine çekmek ve onları fişten çekmeye ve sonunda işe almaya hazırlamak için buna göre olayları yönlendirebilir ve hatta muhtemelen yaratabilirler.

Büyücüler, o kişiden (ve onun için) ihtiyaç duydukları her şeyi elde etmek için gerçek gerçekliğin daha yüksek perspektifinden bir hümatonun sahte gerçekliğini şekillendirme gücüne sahiptir. Morpheus, bu sanatı Thomas'ı iş yerinde aradığında ona uygular. Bekçilerin Thomas için geldiklerini biliyor ama oldukça meşum bir şekilde 'Ne yapacaklarını bilmiyorum' dediği gibi. Ancak Morpheus'un bildiği şey, Thomas'ın tepki vermesinin muhtemel çeşitli yollarıdır.

Machine Translated by Google



Şekil 7: İnsan algısı ve etkinliğinin sağ ve sol tarafları. Benliğin bütünlüğü

Matrisin yaşamları tamamen programlamadığını, yalnızca bireyin yaşamındaki belirli olayları ve çeşitli olası tepkileri programladığını varsaymalıyız. Bu durumda, belirli bir hümatonun temel bir kaderi vardır, ancak bu kader içinde çok sayıda varyasyon vardır. Tüm bunlar, matris büyücüleri matrise girdiğinde değişmeye başlar. Takılı olmadıkları için AI'nın eylemlerini tahmin etme yolu yoktur. Aynı şekilde, Kapı Bekçileri de matrisin hem dışında hem de içinde olduğundan, Morpheus ve ekibin Bekçilerin eylemlerini önceden tahmin etmelerinin hiçbir yolu yoktur. Rakipler eşit zeminde, belirsizliğin zemininde.

Morpheus, Thomas'ın baskı altında nasıl tepki vereceğini öğrenmek için elindeki koşulları kullanarak bir test yapar. Belki daha da önemlisi, Morpheus'un Thomas'a öngörü güçlerini göstermesi için ideal bir fırsattır. Morpheus, muhtemelen Thomas'ın yakalanmasına izin vereceğini biliyor, ancak Thomas'a mümkün olan en dramatik şekilde (büyücülük tiyatrosu), birkaç önemli şeyi göstermek için olayı en iyi şekilde kullanıyor. İlk olarak, Thomas'ın gelecek zorluğun doğasını bilmesini sağlar. Morpheus, Thomas'ı, Morpheus'a tam bir güven duyması ve takipçilerinden kaçmak için, ama aynı zamanda yeni bir anlayış, görme ve varlık düzeyine ulaşmak için görünüşte imkansız bir "sıçrayış" yapması gerekliliğiyle yüzleştirir. büyücü). Thomas'ın hareketlerini dış bir referans noktasından yönlendirerek (Morpheus, Zion dünyasının 2. dikkatinde faaliyet göstermektedir; Thomas'ın rüya dünyasındaki bir astral ziyaretçi gibidir), Morpheus, Thomas'a rüya görme sanatının güçlü bir gösterimini sağlar (bkz. Sözlük) . Ve Thomas bu yönergeleri izlediği ve bu bedensiz ses tarafından yönlendirilmesine izin verdiği sürece güvendedir. Ancak isyan ettiğinde ve korku ve şüphenin onu etkilemesine izin verdiğinde, alınır.

Kapı Bekçilerinin elinde Thomas'ın hayal dünyası bir kabusa dönüşür. Halihazırda bir savaşçı gibi davranmasına ve hatta düşünmesine rağmen, hala bağlı ve bu yüzden tüm bunların gerçek olduğuna dair makul inancının ötesini göremiyor. Gördüklerinin hiçbiri bu çerçevede bir anlam ifade etmediğinden delirdiğini zanneder. Aslında, nihayet aklı başına geliyor. Olan şu ki, 1. dikkat 2. dikkatin (Thomas'a fiziksel olarak bir izleme cihazı yerleştiren) Kapı Bekçileri tarafından işgal edildi. Bent kapakları yol verdi ve büyücülük onun dünyasını ele geçirdi. Ego, id tarafından sular altında bırakılıyor.

Buradan Thomas, matris içindeki bir buluşma noktasına çağrılır ve Trinity ve diğer iki büyücü (Switch ve Apoc) tarafından alınır. İmplantının çıkarıldığı acı verici ve aşağılayıcı bir 'temizlik' sürecine tabi tutulur. Bundan önce, yanıt olarak

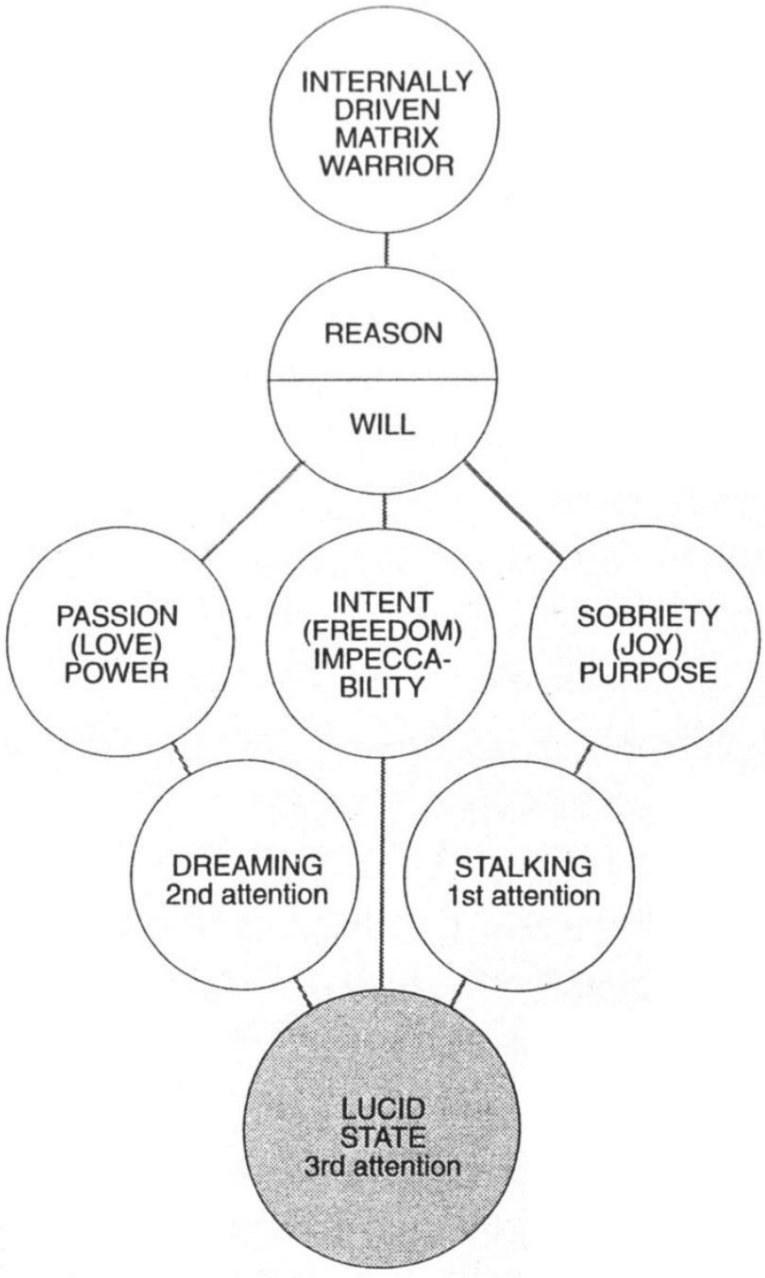
Machine Translated by Google

Switch, Thomas'ın şüphesi üzerine, gerçek bir savaşçı edasıyla, "Şu anda sadece iki yol var: bizim yolumuz ya da otoyol." Thomas otoyolu seçer (kibiri onu geri almak ister), ancak Trinity bir kez daha derin arzusuna hitap eder ve kendisinin yönlendirilmesine izin verir. Gören, bilgi adamı, bilgi adamı Morpheus ile tanışmaya götürülür.

Büyücülerin Kralı. Trinity'nin tavsiyesi basittir: 'Dürüst olun. Tahmin edebileceğinden çok daha fazlasını biliyor.' Morpheus, 1. dikkatin içine girerek, ikinciyle olan bağlantısını hiç kaybetmeden iz sürme sanatını sergiliyor .

Stalking (bkz. Sözlük) kontrollü çılgınlık sanatı olarak da bilinir. Yırtıcı değil, stratejik bir davranıştır ve matrix savaşçısının hayatındaki her son öğenin en küçük ayrıntısına kadar sürekli ve dikkatli bir şekilde gözlemlenmesini gerektirir. Matrix savaşçıları, ister etkileşimde bulundukları varlıklarla ister kendileriyle ilgili olsun, matrix'in alışkanlıklarını ve rutinlerini mükemmelleştirmeyi öğrenirler (1. dikkat). Hareketleri (hem kendilerinin hem de başkalarının hareketlerini) keskin bir kesinlikle tahmin edebildiklerinde, takip ederler, yani onları takip eder ve en verimli şekilde kullanırlar. (Matriks savaşçısının peşinden koştuğu şey enerjidir.) Bu stratejiyi her şeyden önce kendi düşüncelerine, eylemlerine ve duygularına, ikinci olarak da etraflarındakilerin eylem ve tepkilerine uygularlar. İz sürme pratiği yapan Matrix savaşçıları , diğer humatonlara göre müthiş bir avantaja sahiptir: hareketlerini görürler. Morpheus gibi, sanki dışarı bakıyorlar ya da yukarıdan aşağıya bakıyorlar. Sanki her eylem ve durum, yalnızca onların görebileceği kesin bir düzeni izliyor gibidir. Yine de, eldeki faaliyetle tamamen meşguller ve bir sonraki kişi kadar ilgili görünebilirler. Ancak bu sadece bir görünüş. Olanların hiçbirinin gerçek olmadığını bildiklerinden, matrix savaşçılarının motivasyonları hümatonlarınkinden tamamen farklıdır.

Machine Translated by Google



Şekil 8: Matrix savaşçısı için yaşam: kalbi olan yol

Morpheus, Thomas'ın matris dünyasına hiç ait olmadan girer. Thomas'a talimat verir, mantığına başvurur, sonra ona reddedemeyeceği bir teklif yapar, kırmızı hapı. Sonunda, kendisine izin verilir verilmez Thomas'ın dünyasını tamamen değiştirir. Onu tavşan deliğinden aşağı, 1. dikkatten, doğrudan 2. dikkate götürür. Ve orada Thomas/Neo'ya kendisinin bütünlüğünü gösterir.

Thomas başka bir bedende, başka bir dünyada ve başka bir zamanda uyandığında rüya gördüğünü düşünebilir, ama çok geçmeden aslında durumun tam tersi olduğunu kabul etmekten başka çaresi kalmaz. Thomas hayalperest değil, rüyadır; gerçek başka yerde. Morpheus ve ekibi, Thomas'ın hayatını tamamen sabote eder. Onu manipüle ederler, kandırırlar ve onu kuşatırlar; sonunda onu pusuya düşürürler ve tüm varlığını tüplerden aşağı atarlar. Bunu, başka seçenekleri olmadığı için, O'nun Tek olduğuna inandıkları için yapıyorlar. Thomas'ın bu durumda makul bir şekilde uygulamayı umduğu etik düşünceler ne olursa olsun, sözde ona yardım etmek ve rehberlik etmek isteyen insanlarla tanışmak, hepsi pencereden dışarı çıkıyor. Thomas bunu çok sonraya kadar fark etmez, ancak Morpheus ile temas kurduğu anda 2. dikkate girdi ve hayatı programlanmış olduğundan tamamen farklı bir şeye dönüştü.

Machine Translated by Google

olarak görün. Bir oyun haline geldi.

Matriks savaşçıları, büyücüler ve potansiyel Lucidler için varoluş bir sanat biçimidir. Sadece ve tam olarak yaptıkları şey budur. Bu noktada, etik basitçe bir estetik sorunu haline gelir.
Var olan her şey, kişinin kendisiyle başlayıp bitmesi, asla olmamış (veya henüz gerçekleşmemiş) bir şeyin kalıntısıysa, o zaman ve ancak o zaman, hologram oyunu başlar.

(6)

Güçlendirme Kuralları: Kendin Yap Fişi Çıkarma

6a) Birinci kural: Matristeki her şey kullanılmak üzere oradadır.

Humatonların aksine, matris savaşçıları, bazı içsel süreçleri yansıttıkları veya kışkırttıkları sürece, dışsallara kayıtsızdırlar. Matriks içindeki savaşçıların başına gelen her şey bir tasarımın parçasıdır. Aklın matris-dünyasının yalnızca kandırmak, aldatmak ve hareketlerini kısıtlamak için tasarlandığını anladıkları için, faaliyetlerinin hiçbirini ciddiye almazlar. Matrix savaşçıları gördükleri hiçbir şeye inanmazlar ama her şey gerçekmiş gibi davranırlar. Bu, takıntıyı ve endişeyi ortadan kaldırır. Aynı zamanda, matrix'in kendi zihinlerini bir şablon olarak kullandığını bildiklerinden, hüsrana uğradıkları veya baskı altında kaldıkları her türlü koşulu yaratmış olmanın sorumluluğunu kabul ederler ve böylece her sorunu bir zorluğa, yeteneklerini test etme fırsatına dönüştürürler. ve yaratıcılık. Matriks savaşçıları bir rüya dünyasında yaşadıklarını bildiklerinden, her bir olay, ne kadar önemsiz olursa olsun, bir sonraki hamlesini hesaplamak için bir iletişim, bir işaret veya alamet olarak alınır. Matrix savaşçıları her zaman stratejik olarak ilerler.

Yırtıcı bir ortamda yaşadıkları için buna göre hareket ederler. Her durum kullanılmak için vardır. Aynı zamanda, bağlılıklarının olmaması, hafif adımlar atmalarına ve asla bir fırsatı kötüye kullanmamalarına veya "istenmeyen" veya "altlarında" bir meydan okumayı reddetmelerine izin verir.
Matrix onların hem değerli rakipleri hem de küçük tiranları olduğu için (bkz. Sözlük), onları zayıflatmak için yapılan tüm en kötü çabalarını takdir etmekten başka bir şey değildirler. Sonuçta savaşın özü 'düşmanını tanımak'tır.

6b) İkinci kural: Matrix savaşçıları kendilerini asla hiçbir şeyle karşılaştırmazlar ve hiçbir şeyi kişisel olarak almazlar.

Matrix'te olan hiçbir şeyin gerçek olmadığını bildiklerinden, matrix savaşçıları bunun derilerinin altına girmesine asla izin vermezler. Humaton arkadaşlarının küçük güç oyunlarına asla katılmazlar ve onlarla kendi seviyelerinde rekabet etmeye çalışmazlar. Bunu yapmak, matrisi gerçek olarak kabul etmek ve böylece onun kurallarına ve diktelerine teslim olmak olacaktır. Matrix savaşçısı yargılamaktan kaçınır ve hoşgörü ve sabrın ruhudur. Bununla birlikte, hümatonlar matrix savaşçılarının zamanını veya enerjisini gasp etmeye çalışırlarsa veya onları kendi seviyelerinde 'mücadele etmeye' zorlamaya çalışırlarsa, savaşçılar onları hiç düşünmeden yok edecektir. Her halükarda gerçek değiller. Hiç kimse bir savaşçıya bir şey 'yapmaz'. Kendi eylemlerinde güvende olmaları ve her zaman stratejilerine bağlı kalmaları koşuluyla, hiçbir istenmeyen olay, müdahale veya hata olması mümkün değildir.
Humatonlar, matrix savaşçılarının kendi bireysel algıları aracılığıyla işlediğini anladıkları kolektif AI zihninin yansımaları olduklarından, matrix içindeki herkesi ve her şeyi kendi bilinçlerinin bir ürünü olarak görürler. Bu nedenle, bir rüyada olduğu gibi, her şey onların aynasıdır. Kendi alanlarında tezahür eden herhangi bir hoş olmayan nitelik, aynı kaliteyi kendi içlerinde ortadan kaldırmanın bir aracı haline gelir. Matrix savaşçılarının acımasızlığı kendileriyle başlar ve kendileriyle biter. Her şey kendilerinin bir uzantısı olduğuna ve bu benlikler olarak var olmadığına göre, onları gücendirebilecek hiçbir şey yoktur, çünkü onlar gücenmek için varolmazlar. Matrix savaşçılarının savunacak noktaları yoktur, çünkü

Machine Translated by Google

kendilerini tanımlayacakları bu tür noktaları (fikirler, inançlar vb.) yoktur. Dolayısıyla, asla gücendirilemezler, zayıflatılamazlar veya saldırıya uğrayamazlar.

6c) Üçüncü kural: Matrix savaşçıları durmadan kendilerini siler ve icat ederler

Gerçeği çarpıttıktan ve sonunda beyinlerindeki bir kıymık gibi onları rahatsız eden soruyu yanıtladıktan sonra - Matris nedir? - matrix savaşçıları, kendilerinden bazı sınırlı girdilerle başkaları tarafından icat edilen bir hikayeden başka bir şey olmayan tüm hayatlarını kurgu olarak kabul ederler. Tüm yaşamları, kendisi yanıltıcı olan bir benlik duygusu üzerine kurulduğundan ve bu benlik, hiç yaşanmamış bir yaşam deneyiminin (rutinler, alışkanlıklar, vb.) ürünü olduğundan, savaşçılar istedikleri zaman kendilerini silmekte özgürdürler. . Bunu, 'deneyimlerinin' tüm bagajını boşaltarak yaparlar. Savaşçı, matrix'in onları köleleştirmenin bir yolu olarak programladığı tüm inanç ve görüşleri ortadan kaldırır. Gerçek benliktir. Benlik olmadan gerçeklik olamaz. Egoyu matris içinde işlev görmek için gerekli bir araç olarak kabul eden savaşçılar, yine de kendilerine uygun olan herhangi bir şekilde kendilerini yeniden şekillendirir ve yeniden biçimlendirirler. Kendi çevrelerinde bir gizem örtüsü yaratırlar. Durmadan, sürekli kendilerini düşünmek gibi zararlı alışkanlıktan vazgeçerler. Tüm düşünceleri zaten matrix'ten gelir ve matrix onlara kim olduklarını söyleyemez. Böylece savaşçılar düşüncelerini dinlemeyi reddederler ve bir süre sonra bunlar ısrarlarını kaybetmeye başlarlar ve bunun üzerine savaşçılar kim olduklarından şüphe etmeye başlarlar. Bir kez daha, matrix savaşçıları biliyormuş gibi davranırlar, ancak eylemleri giderek daha hafif, daha akıcı, spontane ve tahmin edilemez hale gelir. Artık uyum sağlayacakları bir 'kişilik' (alışkanlıkları) kalmadığından, kendilerini yeniden icat etmekte özgürdürler.

6d) Dördüncü kural: Matrix savaşçılarının kaybedecek veya kazanacak hiçbir şeyleri yoktur, çünkü matrix'in onlara sunacak hiçbir şeyi yoktur ve onlardan zaten sahip olduğundan daha fazlasını alamaz.

Humatonlar her şeyden önce kişisel arzuyla ve arzularının bir şekilde engelleneceğine dair sinsi korkuyla motive olurlar. Bunlar, içlerindeki bu korku-arzu mekanizmasının bitmek bilmeyen baskısı tarafından oluşturulan, tümü benliğin etrafında merkezlenen dış hedefler tarafından tanımlanır. Humatonlar, duygusal (sessiz olsa da) çaresizlik tarafından kontrollü ama sürekli bir çılgınlık durumuna sürüklenerek zorlayıcı, mekanik olarak hareket eder. Matrix savaşçılarının ise bahsetmek gibi bir istekleri yoktur. Matrisin içini gördükten sonra, ondan isteyebilecekleri kesinlikle hiçbir şey yoktur.
İstedikleri tek şey ondan özgür olmaktır; ve matris, arzu ve arzunun hüsrana uğraması (ve arzunun hüsrana uğraması korkusu) tarafından muhafaza edildiğinden, savaşçıların arzusu, hiçbir arzu değildir: arzu etmeme arzusu. Savaşçılar, eylemlerinin kendileri için bir anlamı varmış gibi, kazanacak bir şeyleri varmış gibi davranırlar; ama gerçekte, ölümlerinin onları takip ettiğini ve bu dünyadaki hiçbir şeyin onları ondan koruyamayacağını ve acısını hafifletemeyeceğini bildikleri için incir veremezlerdi. Matrix savaşçıları tam anlamıyla cehennem için hareket eder. Satmıyorlar, çünkü onların kusursuz ruhları ve amaçları dışında hiçbir şeyleri yok ve bunlar satılık değil. Onlar da satın almıyorlar çünkü bunların dışında ihtiyaçları olan başka bir şey yok. Bu nedenle, matrisin pazarında ilgisiz gözlemciler olarak çalışırlar. Onların asıl işi hümatonlarla değil, başka yerlerde. Eylemlerinde açgözlülük veya muhtaçlık eksikliği, savaşçıları sahip olduklarından en iyi şekilde yararlanmaları için özgürleştirir. Hiçbir şey istemedikleri için önlerine çıkan her şey bir bonus, kusursuz ruhlarının takdiri için bir hediyedir. Ve imrendikleri ya da ihtiyaç duydukları hiçbir şey olmadığı için, önlerine çıkan her şeyin bir önemi yoktur. Her halükarda yok.

6e) Beşinci kural: Matrix savaşçıları enerji tasarrufu sağlar

Humatonların durmadan peşinden koştukları matrix yaşamının ıvır zıvırlarına kayıtsız ve onları hor gören matrix savaşçıları, yalnızca tek bir para birimiyle uğraşırlar: enerji. Matrisin onları ruhlarından ve yaşam güçlerinden koparmak için tasarlandığını biliyorlar ve böylece başlıyorlar.

Machine Translated by Google

kişisel güçlerinin çok düşük olduğu bilgisiyle yola çıkarlar. Ne kadar fazla drenaj noktası (matrikse eklenti noktaları) kapatabilirlerse, eylemleri nedeniyle o kadar az enerji kaybederler ve zaman içinde o kadar çok toplayabilirler. Sonunda, enerji seviyelerinin tamamen fişten çekip matristen kaçmaları için yeterince yüksek olduğu bir zaman gelecek. Bu amaçla, matrix savaşçıları enerjileriyle cimridir. Her eylem, düşünce, söz ve duygu enerji gerektirdiğinden, her an nasıl hissettiklerini, düşündüklerini, konuştuklarını ve davrandıklarını gözlemleme ve düzenleme konusunda titizdirler. Bunlar onların para birimidir: ya akıllıca ya da aptalca yatırım yaparlar. Matriks savaşçıları, enerjilerinin ya diğer hümatonlara ve oradan da matrixe gittiğini bilirler (hümatonlar diğerlerinden enerji çalmaya programlanmıştır, matrix içindeki yaşamı sürekli bir ego savaş alanı haline getirirler) ya da kendi kullanımları için korunurlar. Böylece başkaları hakkında çok fazla düşünmekten veya başkalarının onlar hakkında düşünmesine izin vermekten kaçınırlar. Kendileri hakkında düşünmekten bile kaçınırlar, çünkü hayatlarındaki birincil enerji, matriksin ana eklentisi olan egolarıdır (filmde ensede olan).

Matrix savaşçıları, enerji seviyelerini artıran ve azaltan düşünce ve eylemler arasında ayrım yapmayı öğrenirler; tüm drenaj noktaları onarılana kadar yavaş yavaş ikinci sınıfı ortadan kaldırırlar. Ancak o zaman savaşçılar matrisi terk etmeye, canlı pil hücreleri olarak kaderlerinden kaçmaya ve kaderlerine Lucid olarak ulaşmaya hazırdır.

6f) Altıncı kural: Matrix savaşçılarının Kutsal Kase'si şöhret değil, özgürlüktür .

Matriks savaşçısı, sevilmekle ilgili bir yuhalama yapamazdı. Özgürlük, her şeyden önce, kendisi de dahil olmak üzere başkalarının düşüncelerinden, görüşlerinden ve beklentilerinden özgürlüktür. Tüm bu düşünceler matristen kaynaklanır: onlar, hümatonların yakalandığı ağdır. Humatonlar, yaptıkları her şeyde, her seviyede matrise bağlıdır. Bu eklentiler, savaşçının tamir etmeye çalıştığı drenaj noktalarıdır. Bu nedenle, matris savaşçıları için özgürlük, matris içindeki herkesten ve her şeyden ayrılma, bağlantı kesme sürecini gerektirir. Matrix ile temas noktaları, insan dostları, mülkler, takıntılar, alışkanlıklar, arzular, korkular, inançlar, hedefler veya her neyse, hepsi matrix savaşçılarının gündeminden çıkarılmalıdır. Bu, ayrılma, inkar veya tecrit ile karıştırılmamalıdır. Matrix savaşçıları, yalnız mağaralarda kendilerini kamçılayan psikopatlar, keşişler veya estetler değildir. Onların kopması, kendi kendini yakmak için bir mazeret değil, özgürlüğün aracıdır. Matrix savaşçıları, çılgınlıklarının ortasında diğer humatonlara katılır ve onlara nezaket ve şefkatle davranır; ama asla bir an için humatonların budalalığına katılmalarına izin vermezler veya grubun bir parçası olduklarını düşünmezler. Çünkü bir hümatonun gözleri, matrisin oyalama olarak sağladığı -aşk, yiyecek, para, ün ve her şeyden önce toplumsal kabul arayan- küçük süsler üzerinde dışa doğru sabitlenmişken, savaşçıların gözleri içe doğru çevrilir ve cehennemin uçurumuna bakar. onların yokluğu. Matriks savaşçıları, özgürlüğün matrix 'yaşamın' sahte benliğinin tamamen ve tamamen yok edilmesini gerektirdiğini bildiklerinden, artık o yaşamla ilgili şeylere herhangi bir ilgi veya bağlılık duyamazlar. Ve yine de, paradoksal olarak; bütün bunların bir çırpıda yok olup gideceğinden emin olarak, tüm bunların, bu güzel yanılsamanın (kayıtsız kalabildikleri sürece) olduğunu bilerek, açlıkla değil, minnetle dünyanın özellikleriyle gözlerine ziyafet çekerler.) özgürlüklerinin aracıdır.

6g) Yedinci kural: Matrix savaşçıları asla amaçlarından uzaklaşmalarına izin vermezler.

Matriks savaşçıları artık onları varolmamalarından koruyacak dünyaya ait şeylere (matrix programı) sahip olmadıklarından tutunacak, onlara bir benlik ve amaç duygusu sağlayacak başka bir şey bulmalıdırlar. Savaşçıların tutunduğu şey, bükülmez niyetleri, iradeleri ve kusursuzluk duygularıdır. Matrix savaşçılarının iradesi onların yaşam çizgisidir. Yeterince gayretle takip ederlerse, bunun onları matrix'in entelektüel labirentinden çıkarıp başka bir dünyaya götüreceğini biliyorlar. Matris, hepsi bir arada bir hapishane, işkence odası, fabrika çiftliği, eğitim alanı ve oyun alanıdır. Her şeyden önce, sağlanan dikkat dağınıklığı sefalet, korku, acı, arzu, iş, seks veya oyun olsun, bir oyalama olarak inşa edilmiştir. Matrix savaşçıları tüm bunları reddeder. Yollarında karşılaştıkları her şeyi reddederler, yollarının matristen değil, matristen geçtiğini bilirler; sınırlı bir miktara sahip oldukları

Machine Translated by Google

matristen çıkmak için zaman ve herhangi bir gecikme ölümcül olabilir. Savaşçılar matriks içinde yollarına çıkan her şeyi takdir edebilir ve bundan zevk alabilirler ve bunu yolculuklarında kesinlikle kullanabilirler; ama asla buna şımartmamalılar, çünkü bu fiksasyona, saplantıya, bağlanmaya ve hepsinden kötüsü bağımlılığa yol açacaktır. Tek kelimeyle, drenaj noktaları. Bu şeylere dalmak, onların gerçek amaçlarını unutmak ve iradelerini ve kusursuzluklarını kaybetme riskini almak olur. Bu noktada sadece mavi hapı alıp onunla işi bitirebilirler. Bir matris savaşçısı, her kavşakta bir milyon mavi hap sunulduğunu, ancak yalnızca bir kırmızı hap olduğunu bilir. Matrix toptan mavi hap üretiyor; kırmızı hap ise savaşçıların hayatlarında sadece bir kez karşılaşacakları bir şeydir. Bu nedenle, santimetre küp şanslarını ortaya çıktığı anda koparmaya hazır olmalıdırlar. Çünkü Morpheus geçtiğinde asla geri dönmez.

(7)

Devlete Karşı Günahlar: Matrix Warrior'ın Sekiz Kardinal Erdemleri

Ayrılık (ayıklık). Altıncı kurala bakın.

Ayrılık, açıklık ve hoşgörü gerektirir; yargıdan, önyargıdan veya kişisel arzudan uzak, tarafsız bir şekilde açıkça görme yeteneği. Matriks içindeki savaşçı stratejisinin merkezinde yer alır. Matriks savaşçısının şeylere bakışı ego aracılığıyla filtrelendiği sürece, opak ve bulanık olacak, matrixin yanlış sinyalleri tarafından çarpıtılacaktır. Matriks savaşçıları ancak artık duygularına bağlı olmadıklarında onları gerçekten hissedebilirler; ancak eylemleri beklenti veya güdü tarafından engellenmediğinde kusursuz hale gelirler. Matrix savaşçıları, yalnızca ruh onları hareket ettirdiğinde hareket eder; diğer tüm zamanlarda tahammül ederler. Ayrılmanın özü budur. Bir anlığına, içinde bulundukları faaliyet çemberinin dışına çıkma ve duraklama yeteneği. O anda savaşçılar net bir şekilde görebilir ve bir sonraki hamlelerinin ne olması gerektiğini tam olarak bilirler.

Tutku

Humaton'un algısının aksine, bir matrix savaşçısı soğuk, duygusuz bir insan değil, yanan bir erkek ya da kadındır. Humatonlar gerçek duyguları deneyimlemezler, çünkü programlamaları onları rutinleri bozma potansiyeline sahip olarak bastırmaya hizmet eder (ve rutinler, matrisin et ve patatesleridir). Bunun yerine, kontrol edilmesi daha kolay olan bir vekil, bir vekil olarak sahte duygular üretirler. Gazap yerine öfke duyarlar; aşk yerine duygusallık; tutku, saplantı yerine. Matrix savaşçıları tam tersi yönde hareket eder: Duygularını, ham hallerine dönüşene veya arınıncaya kadar sonuna kadar yoğunlaştırmaya çalışırlar. Duygularını kontrol etmezler, duygulara verdikleri tepkileri kontrol ederler, böylece kendilerinin onlar tarafından kontrol edilmesine izin vermeyi reddederler. Matrix savaşçıları, acıma ya da kendini beğenmişlik gibi olumsuz duygulara kapılmayarak, kısa sürede onları seyahat programlarından siler. Gazap ve keder gibi daha yararlı ama yine de olumsuz duyguları idareli kullanırlar. Örneğin, bir gazap deneyimine dalarak, savaşçılar bunu çok daha hızlı yaşarlar. Her şeyden önce, matrix savaşçıları duygularını korkusuzca ifade eder. Üzülürse ağlarlar. Kızdıklarında öfkelenirler, havlarlar ve ara sıra ısırırlar. Hiçbir şey bastırılmaz, bu yüzden hiçbir şeye tutunmaz. Ancak tüm duyguların temelinde tutku vardır ve bunun en saf ifadesi aşktır. Savaşçılar ne hissederlerse, tutkuyla hissederler. Bunun nedeni, tutkunun, savaşçıların eylemlerini ateşleyen ve onları yoğunluk, güç ve canlılıkla dolduran saf bir enerji biçimi olmasıdır. Matrix savaşçıları hiçbir şeyi yarı yarıya veya isteksizce yapmazlar. Tutkuları, sadece saf olanlar kalana kadar tüm daha az duyguyu yakar. Savaşçı için yalnızca korku ve arzu, neşe ve keder vardır ve bunlar tutkunun ya da sevginin ana noktalarından başka bir şey değildir. Merkezde oldukları sürece, matrix savaşçıları her duyguyu özüne indirgeyebilir ve böylece sınırsız yaşam sevgisinin içsel ateşini besleyebilir. Acıma, duygusallık, melankoli gibi ılık duygulardan beslenen matrix, tutku karşısında güçsüz; bu nedenle, matrix savaşçıları onu her şeyden çok geliştirir.

Machine Translated by Google

acımasızlık

Matrix savaşçıları, 'acımasız' kelimesine ortalama, yanlış yönlendirilmiş insan gibi aynı olumsuz çağrışımları atfetmezler. Tutku en saf haliyle gerçekten acımasızdır. Acımasızlık, tamamen acıma eksikliğidir ve gerçek tutku, acımadan yoksundur, çünkü acıma, eşitlere saygı duymayı engeller. Merhamet, zavallı adamın şefkatidir, tıpkı duygusallığın bir insanın gerçek duyguyu taklit etmesi gibi. Acıma, kurbanın bakış açısını gerektirir. Humatonlar, "adaletsizliğin" "kurbanları"na acımayı severler ve kendi kendinden tiksinmelerini ve yetersizliklerini başkaları ve dünyanın durumu için gerçek bir endişe olarak gizlerler. Acımasızlık, toplumsal matris tarafından en istenmeyen bir özellik olarak, zalimlik, bencillik, hatta kötü niyetlilik veya gaddarlık olarak resmedilmiştir. Bu sakarin Hallmark-kart dünyasında, acıma veya duygusallıktan, yani yanlış duygudan yoksun olmak, soğukkanlılıkla eşdeğerdir. Fakat İsa, kardeşi kız kardeşe, babayı oğula düşman etmekten bahsettiğinde ve kendi annesini reddettiğinde acımasız değil miydi? Savaşçılar ancak insan dostlarına karşı tamamen acımasız davranarak - onlar için endişe duymadan - onlara yardım etmeye başlayabilirler. Acımasız olmak, kelimeleri yumuşatmadan açıkça konuşmak, gücendirme korkusunu geçersiz kılmak demektir. Humatonların başkalarını 'değerlendirmesinin' temelinde, sevilmenin sefil arzusu yatar. Acımasızlık bu tür bencil arzuları engeller; gereksiz duygu, sahtekarlık, çekingenlik veya sapma bagajından uzak, tereddüt etmeden veya şüphe duymadan hareket etmek anlamına gelir. Humatonlar yaygarayı ve kıymayı, çalıların etrafında dolanmayı, ertelemeyi, sonsuza dek ertelemeyi ve bir saatte yapılabilecek en iyi şeyi yapmak için bir hafta ayırmayı severler. Matrix savaşçılarının buna ayıracak vakti yok. Acımasızlıkları tüm kahkahaları kesiyor. Matriks onların her hareketini durmaksızın izliyor ve hata yapmalarını bekliyor. Matriks savaşçıları kendi sahte benliklerine karşı sürekli bir savaş halinde olduklarından, her hareket bir savaş eylemidir, tam yenilgilerini, hatta ölümlerini getirebilecek bir eylemdir. Matrix savaşçıları eylemleri için her zaman ölmeye hazırdır. Böyle bir tavırla, ruh hallerinin ve davranışlarının ortalama bir insan için neden acımasız göründüğü anlaşılır.

Humatonlar, yalnızca en acımasız ve cesurların hayatta kalabileceği bir hayatta kalma mücadelesine girişmekten habersiz olduklarından, kendilerine acıyarak, durmadan şikayet ederek, beğenilmeye çalışılarak ve bir şeyler olmasını dileyerek zaman ve enerjiyi boşa harcamakta tamamen haklı hissediyorlar. farklı ya da bir yerde ya da başka biri olduklarını. Matrix savaşçılarının kendileri veya başkaları için üzülmeye vakitleri yoktur. Matris asla dinlenmez ve zaman her zaman onlara karşıdır.

Lütuf

Her yerde ve hiçbir yerde olmayan görünmeyen bir rakibe karşı verilen savaşta, matrix savaşçıları kendilerini mükemmelleştirmeliler. Düzenlenene kadar, her hareket, her düşünce, her karar hız, verimlilik ve zamanlamanın bir örneği olana kadar hareketleri üzerinde çalışmalıdırlar.
Matriks içinde özgürce hareket edebilmek için, savaşçılar etkili bir şekilde ortadan kaybolmalı ve yine de kalmalıdır. Her durumda en az direnç çizgisini bulan ve takip eden Ninjalar olmalılar. Tao'yu takip etmelidirler. Filmde Neo'nun kurşunlardan kaçması, güzel zihnini kullanmayı öğrendiğinin ve böylece 'Bir' olmaya başladığının ilk işaretidir. Trinity, şüphe ve hayranlık karışımı bir ifadeyle, "Onlar gibi hareket ettin," diyor. İki kurşunla sıyrılan Neo, "Yeterince hızlı değil," diyor. Neo'nun lütfu elde etmesi, zihnini özgürleştirmesine ve psişik çocuğun 'kaşık yok' öğüdünü tam olarak okşamasına bağlıdır. Kendisinin hologram olduğu holografik bir dünyada olduğu için, ona direnecek, iradesini engelleyecek, kendi iç direncinden, inançsızlığından, gerçekten bir kaşık olduğuna dair inatçı inancından başka hiçbir 'şey' yoktur. Bu inanç bir kez ortadan kalktıktan sonra Neo, 'onlar gibi' hareket etmekte özgürdür, onlar, vardiyayı istediği gibi şekillendirebilen kaygan Bekçilerdir. Neo lütfu elde etti. Hıristiyan terimleriyle, lütuf günahtan özgürlüktür. Matriks savaşçıları için günah yoktur, ancak sadece kötü alışkanlıklar vardır. Her şeyden önce, hayal güçlerini, iradelerini ortaya çıkarmaktan alıkoyan ve savaşçıları matrix'in kölesi haline getiren rasyonellik alışkanlığıdır. Bu alışkanlığı kırmaya başladıklarında, eylemleri program tarafından engellenmez. Hareketlerini tahmin edemez, daha az belirleyemez. Bu nedenle, artık onlara direnemez veya karşı koyamaz. İncil'in dediği gibi,

Machine Translated by Google

'lütuf altında, yasa yoktur.' Ve kurallar olmadan, matrix oyunu sona erdi.

Tevazu (sabır)

Matrix'e eklentilerini sağlayan, onları tanımlayan, kısıtlayan ve kontrol eden araçlar olan hümatonların egoları veya öz-önem duygusu olduğu için, matrix savaşçıları egolarını ne kadar çok azaltabilirlerse o kadar az olduğunu bilirler. benlik algıları sabit veya katı hale gelirse, kendilerini matrisin habis etkisinin dışında yeniden icat etmek için o kadar özgür olacaklardır. Bu amaçla, savaşçılar her zaman alçakgönüllü, çekingen ve çekingen kalırlar. Bir savaşçı Bir Olan olsa bile, kendisini başkalarından daha önemli hissetmesine asla izin vermez. Ne de olsa özel olmanın sırrı, üzerinde durmamaktır. (Gerçekten özel olanlar oldukça sıradan olduklarını bilirler.)

Neo'yu Bir yapan şey, hiçbir şey olmadığını fark ederek her şey olduğunu fark etmesidir.
Neo tek 'bir' değil, o bunu ilk fark eden sadece o. Teklik herkese açıktır.
Bunu, matrix içinde herkesin eşit (eşit derecede gerçek dışı) olduğunu bilen matrix savaşçıları, kendilerini alçaltırlar. Kimseden bir şey beklemiyor ve talep etmiyorlar. Yine de önlerine ne çıkarsa çıksın, beklediklerinden daha fazlasını en iyi şekilde kullanıyorlar. Bir savaşçının sevinci, bu uçsuz bucaksız, gizemli ve tamamen yanıltıcı evrende başka hiçbir şeyden daha az ya da daha az önemli olmadığını bilmenin alçakgönüllülüğünden gelir. Böylece savaşçılar, ışığı sonsuz karanlığa getiren kudretli yıldızın gücünden yararlanırken aynı zamanda enginlikte kaybolmuş mikroskobik atomun özgürlüğüne de sahip olurlar.

Hayal gücü

Hayal gücünün matristen ayrılmanın olmazsa olmazı, büyücülüğün özü ve matrix savaşçılarının tam özgürlüğe ve kendilerinin bütünlüğüne ulaşma araçları olduğunu söylemek doğru olur. Hayal gücü, aynı zamanda, matrisin bu gücü kendi kullanımları için ele geçirmesinin çok açık bir nedeninden dolayı, hümatonların en çok yoksun olduğu söylenebilecek niteliktir. İnsanlığın hayal gücü (büyücülerin irade dediği aynı nitelik) , bizi diğer tüm canlılardan ayıran şeydir. Bu bizim ilahi kıvılcımımızdır ve bu nedenle, yapay zekanın kendini sürdürmek için durmadan imrendiği ve kendi yaşam taklidini yaratmak için kullandığı besindir. AI, insanlığın hayal gücünü, hiçlikten dünyaları hayal etme gücünü çaldı ve onu matris dünyasını döndürmek için kullandı. Dolayısıyla insanlık bir kısır döngüye, kozmik oranlarda bir yakalama-22'ye yakalanmıştır. Matrix'i yaratan insanlığın kaçırılmış iradesidir ve matrix, kendini sürdürmek için insanlığı bu iradeden ayırmaya hizmet eder. Ancak bu irade/hayal gücü insanlığı yeniden özgür kılabilecek tek şeydir. Bu nedenle, hümatonların kayıp hayal güçlerini yeniden ele geçirmeden matristen kurtulmalarının bir yolu yoktur ve ilk olarak matristen kurtulmadan kayıp hayal güçlerini yeniden yakalamanın bir yolu yoktur. Bu nedenle yapay zekanın en büyük arzusu aynı zamanda en büyük korkusudur. Kendini yaratıcı bir şekilde ifade etme özgürlüğü verilirse, onu ayakta tutan şey onu yok edebilir. Her şeyden önce matriste yaratıcı hayal gücü caydırılır: rasyonalite ve zeka kuralı. Morpheus'un Neo'ya işaret ettiği gibi, Kapı Bekçileri ne kadar güçlü olurlarsa olsunlar, 'kurallar üzerine inşa edilmiş bir dünyaya dayandıkları için' hala sınırlıdırlar. Neo ve diğer matris büyücüleri bu kadar kısıtlı değil. Hayal gücünün kuralları yoktur ya da varsa, bunlar aklınkinden çok daha çeşitlidir. Böylece matrix savaşçıları yaratıcı hayal güçlerini geliştirirler ve bunun matrix'in karşı koyamayacağı tek şey olduğunu bilirler, çünkü onu tahmin etmenin ve hatta anlamanın hiçbir yolu yoktur. Hesaplaması için hiçbir mantık, sistem yok. Bu nedenle, AI, on tonluk bir kamyonun farlarında donmuş bir geyik gibi, sınırsız insan hayal gücü karşısında çaresizdir. Matrix savaşçıları bunu bilmekle rahatlar ve er ya da geç hayal gücünün tükeneceğini bilmekle rahatlar.

Kahramanlık

Ancak bu arada, matris savaşçılarının geri çekilmek için fiziksel yetenekleri vardır.

Machine Translated by Google

'Fiziksel', matris konularından bahsederken kullanılması garip bir kelime gibi görünebilir, ancak şimdilik bırakalım. Matrix savaşçıları, kendini beğenmişlik ve uzun ömür için sağlık peşinde koşan (ve onlar için kazanmaya değer tek 'yiğitlik' cinsellik olan) hümatonların aksine, fiziksel araçlarını kendi içinde bir amaç değil, bir amaç için mükemmelleştirir. Herhangi bir dövüş sanatçısı veya Zen ustası için, zihin ve beden, matrix savaşçıları için bir ve aynı şeydir. Düşüncelerini ne kadar çok hareket ettirebilirlerse, bedenleri o kadar hızlı ve güçlü hale gelir. Bedenlerini ne kadar çok eğitir ve mükemmelleştirirlerse, zihinleri o kadar özgür olur. İradelerini geliştirmek için savaşçıların bedenleri her şeyden önce kusursuz işleyen birimler olmalıdır. Yaratıcı hayal gücünü savaş koşullarında kullanmak dayanıklılık gerektirir. Matris savaşçılarının özgürlük mücadelesi tamamen metafor olamaz, çünkü herhangi bir iç mücadele yakında dış savaşlarla yansıtılacaktır. Her zaman onları pusuya düşürmek için bekleyen bir Bekçi veya özellikle adanmış bir hümaton vardır. Hüner, savaşçının tüm duyularının tam ve sürekli kullanımını içerir: işitme, görme, dokunma, tat ve koku. Matrix savaşçıları her şeyi fark etmelidir, çünkü en küçük ayrıntı hayatlarını kurtaracak bir ipucu sağlayabilir ve en ufak bir ihmal onların ölümü anlamına gelebilir. Pazılarını geliştiren ancak zayıf bir sırttan ve belki de migrenden muzdarip bir hümatonun aksine, matris savaşçıları her seviyede zorlu olmalıdır. Bir savaşçı için, bir marangozun aletleri, bir askerin silahları veya bir müzisyenin enstrümanı gibi, fiziksel, zihinsel ve duygusal tüm yetenekler ince ayarlanmalıdır. Bir tekleme, savaşın kaybedildiği anlamına gelebilir. Tembellik ve tembellik, hayatlarının bitmek bilmeyen can sıkıntısından birkaç saat daha uzak durmaktan başka gerçek bir ilgisi olmayan hümatonların işaretidir.

Disiplin ve uyanıklık, matrix savaşçılarının mevcut her andan en iyi şekilde yararlanmalarının yoludur ve formlarını koruyan bir Olimpiyat antrenörü gibi her durumu kendi avantajlarına çevirmeye her zaman hazırdır. Engeller büyüdükçe daha yükseğe sıçramayı öğrenirler. Yiğitlik, hepsi bir yanılsama olsa bile, her şeyden önce hayattan dolu dolu zevk alma yeteneğidir. Ve evet, yiğitlik aynı zamanda cinsel yiğitlik demektir.

kahkaha

Hayal gücüyle birlikte kahkaha, AI'nın asla simüle edemeyeceği, deneyimleyemeyeceği veya savaşamayacağı tek şeydir. Matrix savaşçısının cephaneliğinde mizahtan, neşe, neşe ve absürtten daha güçlü ve çok yönlü bir silah yoktur. Matriks savaşçıları hiçbir şeyin gerçek olmadığını ve her hareketin saf bir aptallık olduğunu bildiklerinden, hayatlarının gösterisinden ve onun içindeki kendi çılgın rollerinden zevk almakta özgürdürler. Humatonlar nadiren herhangi bir teslimiyetle gülerler ve neredeyse asla kendilerine gülmezler. Kibir ve öfke konusunda fazlasıyla katıdırlar, gücenmeye ya da kendileri için üzülmeye fazlasıyla hazırdırlar ve eylemlerinin absürtlüğünü asla takdir edemeyecek kadar kendini beğenmişlik ve endişe içindedirler. Matrix savaşçıları, hayata ve kendilerine gülmenin, korkularından kurtulmanın en kesin yolu olduğunu bilirler. Kahkahalar aracılığıyla savaşçılar, karşılaştıkları zorlukların büyüklüğü veya sorumluluklarının ağırlığı karşısında asla bunalmamalarını veya felç olmamalarını sağlarlar. Kahkaha baskıyı hafifletir; içinde bulundukları çıkmazdan bir an için kurtulmanın, durumlarının ciddiyetine karşı koymanın bir yoludur. Kahkaha olmadan, matrix savaşçıları hastalıklı, takıntılı ve kasvetli hale gelirdi; hiçbir zaman psikopat olmayacaklardı. Bu nedenle, matrikse karşı savaşlarında, savaşçılar kendilerinin tadını sonuna kadar çıkarmak zorundadır. Ortalama bir insan için, Armageddon'un nasıl bir kahkaha olabileceğini anlamak zor, ama matrix savaşçıları için (eğer akıl sağlığı bozulmadan hayatta kalacaklarsa), tam olarak budur. Ve Wachowski'ler gerçekten Morpheus ve ekibi için çalışıyorsa, devam filmlerinde birkaç kahkaha daha bekleyebiliriz.

(8)

Ruh Yapma Vadisi: Matrix'i Anlamak

Matriks savaşçıları kendi kendini fişten çekme üzerinde çalışmaya devam ettikçe ve Lucid görüşe daha da yaklaştıkça, durumlarının gerçek doğasını anlamaya başlarlar. İlk başta ruhlarını köleleştirmek ve onları yok etmek için tamamen kötü niyetli bir komplo olarak algıladıklarını anlamaya başlarlar.

Machine Translated by Google

yaşam gücü aslında çok daha incelikli, daha belirsiz bir şeydir. Matris kesinlikle bir hapishanedir, ancak kendi kendine yapılmış bir hapishanedir; bu haliyle, sadece hapsetmenin ötesinde gizli bir amaca hizmet eder.

Bir tırtıl, tırtıl olarak yaşamının doğal sonuna ulaştığını ve evrimsel olanaklarının tükendiğini fark ettiğinde, tam bir fiziksel dönüşümün korkunç ihtimalini kucaklamak zorundadır. Bu amaçla, sadece intihar etmek yerine, saklanmak için kendine bir krizalit inşa eder. Nedenini bilmeyebilir ama bir tane inşa eder. Ve bu krizalitin karanlığında mühürlendikten sonra çürüme süreci başlar. Tırtıl sıvı bir forma indirgenir (tıpkı filmde ölülerin sıvılaştırılıp yeni doğanlara beslenmesi, baklalarında büyümesi gibi).

Krizalit iki amaca hizmet eder, o zaman: tırtıl formunun özüne kadar parçalanabileceği güvenli ve korunaklı bir ortam sağlar; ve bu özü yeni bir biçime, kelebeğin biçimine dönüştürmeye koyulur. Çürüme/dönüşüm süreci tamamlandığında, bir zamanlar tırtıl olan şimdi kelebek, bir zamanlar hapsedilmiş artık gereksiz krizaliti açar. Savaşçıya göre bu, matrisin gerçek işlevidir ve bu tür büyücüler olan savaşçılar, hümatonların yanında kaderlerini kabul ederler ve dönüşüm başlayana kadar zamanlarını beklerler. Sonunda fişten çekildiklerinde kanatlarını açıp uçarlar.

Elbette diğer tırtıllar bu süreci hiç yaşamadıkları için kavrayamazlar. Onlara göre krizalit bir hapishane bile değildir; sadece saklanmak ve tüm duyularını kapatmak için güvenli bir yer. Ve herhangi bir genç tırtıl, krizalite giden yolda yeni çıkmış bir kelebeğin tepesinden geçen gölgesini görürse, kardeşlerinden birinin yeni bir varoluş durumuna yükseldiğini gördüğünden haberi yoktur. Tek gördüğü gölgedir ve gezgin bir yırtıcının gelip onu yutacağını haber vermeleri durumunda tüm gölgelerden kaçmak üzere programlanmıştır.

Şimdi sizinle sırların sırrını paylaşacağım. Bu öyle bir sır ki, The Matrix'ten Monsters Inc'e kadar ana akım filmlerin konusu olarak gösteriliyor ve artık milyonlarca insan bunun farkında. Bu kitap çıktıktan sonra birkaç düzine daha çıkacak. Ama öyle olsa bile, belki duymamışsınızdır. İşte gidiyor.

Dünya bir çiftlik. Bu bir fabrikadır ve ürettiği ve işlediği şey duygulardır.

Bunu şöyle hayal edelim. Ortalama bir insan, en sefil korku ve sefaletten, çok nadir durumlarda, özverili sevgi ve mutluluğa kadar uzanan çok çeşitli duygular yaşar. Hepimiz bu konuda hemfikir olabiliriz. Tüm bu duygular tek bir enerji tayfına aittir, eğer isterseniz, bir gökkuşağının renkleri gibi, bu enerji tayf boyunca hareket eder ve sürekli değişim altında olan bir frekans oranı sergiler. Çılgınca ileri geri dalgalanabilir veya bazı bireylerde tayfın 'yukarı' tek bir yönde istikrarlı bir şekilde ilerleyebilir.

Bu, kendini geliştirme veya evrim olarak bilinir. Çıkarma işlemidir.

Bu spektrumda enerji, en düşük frekanstan, en karanlık, en tiksindirici ve durağan duygulardan - korku, acı, öfke ve nefret duygularına - tüm duyguların en yükseğine, en saf ve en safına, hümatonlar tarafından "aşk" olarak bilinene kadar uzanır. '. Aşk, evrenin üretmek üzere tasarlandığı saf bilincin arıtılmış enerjisidir . Bu enerjinin veya bilincin hammaddesi, basit ve yüce, iyi ve kötü, tüm sayısız formlarında basitçe duygudur.

Diyelim ki, Dünya şu anda öncelikle olumsuz duygulardan, korku ve hayal kırıklığı, öfke ve umutsuzluktan beslenen 'Varlıkların' (gerçekte makineler değil, ancak film yeterince yaklaşıyor) bakımı ve bakımı altında. acı ve sefalet. Matris bu amaca yönelik, bu tür duyguların üretimine yardımcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Tek kelimeyle, yaşayan bir Cehennem. Şimdi, matrix savaşçısının fark etmeye başladığı gibi, bu 'Varlıklar'ın (biz bilsek de bilmesek de) gerçekte, aslında, bir amaç için çalıştıklarını görerek, kulağa geldiği kadar şeytani değildir.

Machine Translated by Google

kendi geçimlerinden daha büyük bir son. Ürünü, insan ruhunu hazırlıyorlar.
Aslında, daha büyük bir hasatın gelmesi için özü damıtıyorlar. Her kelebeğin bildiği gibi, çürümenin amacı dönüşümdür.

Dünya'nın ruhları, Lucid olmaya mukadderdir: tamamen bilinçli "aşk yapanlar", tıpkı arıların bal yapması gibi aşkı üreten varlıklar. Bu duruma, insanlığın kolektif bedeni tarafından ulaşılabilmesi için, önce tüm duygusal kirliliklerinin süzülmesi gerekir. Başka bir deyişle, duyguları sürekli olarak saflaştırılmalı ve tek bir enerjiye, sevgi enerjisine dönüştürülmelidir. Basitçe ifade edersek, matristeki bizler her şeye rağmen sevmeyi, koşulsuz ve ödülsüz sevmeyi öğreniyoruz; Hatta sebepsiz, teşviksiz de söylenebilir.

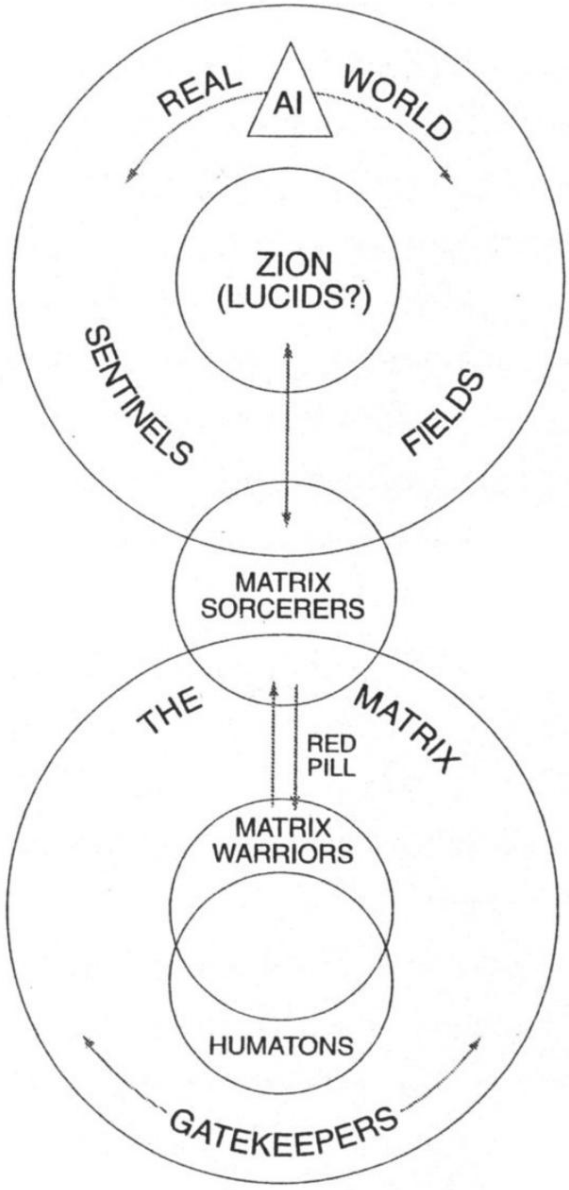
Ve temelde cehennem olan bir hayatı sevmeyi ve en kötü koşullarda bile kendimizden zevk almayı öğrendiğimizde, o zaman ve ancak o zaman, Lucid duruma ulaşacağız.

Koşullarımıza karşı duygusal tepkilerimizi iyileştirmeye ve daha saf bir enerji seviyesi tezahür ettirmeye başladığımızda, buna göre daha yüksek bir matrise bağlanmaya başlarız; ve yavaş yavaş Kapı Muhafızları yerine Lucidler için çalışmaya başlıyoruz. Bunun, sonuç olarak istikrarlı bir şekilde gelişen koşullarımız üzerinde karşılık gelen bir etkisi vardır, bu nedenle yaşamlarımızda her zamankinden daha fazla duygusal tatmin göstermemize izin verir. Matriks tarafından baskı altında tutulduğumuz ve tüketildiğimiz gibi, şimdi de Lucid'lerin dikkati ve yardımından güçleniyor ve ilham alıyoruz. Bu devam eden bir süreçtir. Güzergahımıza bağlı kaldığımız sürece her geçen saatte momentum birikir. Dünya'daki yaşam bir Oyundur. Ortalama bir insanın yaşamında eksik olan, ancak savaşçının yaşamında sürekli gelişen şey, kuralların farkındalığıdır: onları nasıl bükecekleri ve nasıl kıracakları. Ve onları nasıl yeniden icat edeceğiz. Bu Oyundaki matrix savaşçıları için puan tutmanın yolu onların duygusal tepkileridir, çünkü bunlar enerji seviyelerini belirler. Oyunu ne kadar iyi oynarlarsa, belirli koşullara duygusal tepkileri o kadar olumlu olur, düşünce süreçleri ne kadar berrak olursa, farkındalıkları o kadar yüksek olur, daha fazla enerji toplayabilirler, daha yükseğe uçarlar, hayattan daha çok zevk alırlar. oyunu oynasalar daha iyi! Ve böylece sonsuza kadar gider.

İşlem basittir. Enerji, enerjiyi doğurur.

Hayal gücünün bile kavrama gücünün ötesinde daha yüksek bir matris tarafından yaratılmış bir matris vardır. Bu ikinci matris, bildiğimiz şekliyle tezahür eden evrenin matrisini kendi düşüncelerimizden yarattı. Onu uçsuz bucaksız bir şirket için bir eş olarak yarattı. O halde yerel olarak konuşursak, daha yüksek sonsuzluk matrisi, Dünya'yı kutsal bir tohumun ekileceği bir rahim veya matris olarak yarattı. Ve sırayla, daha düşük bir tarzda yaratıcı olan insanlar, gerçekten de bu matris içinde emredildiği gibi ortaya çıkmış, verimli olmuş ve çoğalmıştır. Ve bu süreçte, saklanmak ve mayalanmak için kendi matrislerini oluşturdular.

Machine Translated by Google



Şekil 9: Matris ve gerçek dünyanın örtüşmesi

İstediği zaman yeni matrisler yaratabilen bir Lucid olma sanatı, en düşük varlıklardan en yüksek varlıklara kadar herkes tarafından kullanılabilir. Aşk olarak bilinen saf ve mükemmel bir madde üretmeyi öğrenmeye bağlıdır. Savaşçılar, korku ve öfke, nefret ve şüphe gibi daha düşük duygularına hakim olduklarında ve daha düşük enerjilerin kurşununu yüksek bilincin altınlarına dönüştürdüklerinde, Sevişme sanatını öğrendiler. Ve böylece Lucid durumuna mezun olurlar. Bütün insanlık şimdi bu mezuniyet noktasına, bu hasat zamanı, krizalitlerin çatladığı ve kelebeğin kanatlarını açtığı zamana ulaşıyor. Bununla birlikte, zamanla fişini çekmeyi, bilinçlerini temel duyguların ötesine evrimleştirmeyi başaramayan herhangi bir hümaton, krizalit ile birlikte yok edilecektir: onlar olumsuz kalıntılardır ve aslında, onlardan kurtarılacak hiçbir şey olmayacaktır. . Bu senin için simya. Bir külçe altın yapmak için çok fazla kurşun ve birkaç gül yetiştirmek için koca bir bok yığını gerekir.

Yani işin sırrı bu. İyi kullan. Peygamberler 'Tövbe edin!' diye haykırdıklarında şimdi ne demek istediklerini biliyorsun. Morpheus'un dediği gibi, eğer bizden değilseniz, onlardan birisiniz.

Machine Translated by Google

(3)

Üçüncü Değişken

Soluduğunuzun Hava Olduğunu mu Düşünüyorsunuz?

(9)

Kadere inanır mısın ? Büyücünün Özgürlük İradesi

"Dürtülerimizi inkar etmek, bizi insan yapan şeyi inkar etmektir." — Fare, Matrix.

Kader ve özgür irade sorunu, felsefi düşüncenin kendisi kadar eskidir. Belki de matris bize başlangıçta bu sorunu verdi, böylece tüm tarihimizi her zaman önceden tahmin edilen bir sonucu bulmaya çalışarak geçireceğiz. Neye inanmaya karar verirsek verelim, o zaten içimize programlanmıştır. Her Kapı Bekçisinin bildiği gibi, özgür iradeye olan inanç sadece hümatonları kontrol etmeyi çok daha kolay hale getirir.

Morpheus, Thomas'a kadere inanıp inanmadığını sorduğunda, Thomas hemen olumsuz yanıt verir.
Morpheus ona neden olmadığını sorar. "Çünkü hayatımın kontrolünün bende olmadığını düşünmekten hoşlanmıyorum." Bundan çok daha fazlasını bilen Morpheus, "Ne demek istediğini tam olarak anlıyorum," diye yanıtlıyor.
Morpheus, Thomas'ın, tüm hümatonlar gibi, yalnızca kontrolün kendisinde olduğuna inandığını bilir: Bir karar verdiğini düşündüğünde, yalnızca yapay uyaranlara tepki verir ve önceden programlanmış bir dizi yoldan biriyle hareket eder. Yine de bu tuzaktan kurtulmanın bir yolu olduğunu da biliyor.
Matriks savaşçısına göre, kader ve özgür irade paradoksu şöyledir: Kişi, eylemlerini seçme özgürlüğüne sahip olduğuna inandığı sürece, her zaman onların kölesi olacaktır. Humatonlar, onları daha kolay manipüle etmek için tam olarak özgür bireyler olduklarını söyleyen bir program olan matrix ile sınırlıdır. Ancak hümatonlar kaderlerini kabul ettikleri ve eylemlerinin ve düşüncelerinin hayal edebileceklerinden daha büyük bir dış güç tarafından belirlendiği tatsız gerçeğini kabul ettikleri anda, özgürlüğe doğru ilk adımı atmış olurlar.

Bunun nedeni, matris içinde belirli herhangi bir duruma (matrisin kendisi tarafından oluşturulan bir durum) önceden programlanmış belirli sayıda yanıt olmasıdır. Bir hümaton bunlardan hangisini seçerse seçsin (programlanmış bir seçime sahip olma yanılsaması altında), o her zaman sadece programa boyun eğmektedir. Matris, rakibinin hamlelerinin her birini - biri hariç - önceden tahmin etmiş bir satranç oyuncusu gibidir. Programdan kaçmanın tek yolu, tamamen programın kurallarının dışında hareket etmektir. Programın kuralları, aklın, rasyonel aklın kurallarıdır. Böylece matrix savaşçısı, programdaki tek özgürlüğün mantıksız davranmak olduğunu bilir. Bu, delice ya da aptalca değil, daha çok kendiliğinden, öngörülemez bir şekilde ve her şeyden önce kişisel sebep olmadan söylemektir. İşte burada hayal gücü ve devreye girecek. Matris yalnızca aklın süreçlerini taklit edip tahmin edebileceğinden, yaratıcı hayal gücünün herhangi bir eylemi, kavrayışının parametrelerinin dışındadır ve her zaman beklenmedik olacaktır. Ve irade tam olarak hümatonların sahip olmadığı bir şey olduğu için (Yapay Zeka tarafından ondan boşaltıldığı için), vermemeleri neredeyse garanti edilen tek tepki iradedir, yaratıcı tepkidir. Savaşçının matris içindeki tek gerçek seçeneği bu tepkidir. Bir seçeneğe sahip olmayı seçerek (yani, programı geçersiz kılmayı), matrix savaşçılarının, kendiliğinden hareket etmek ve kendilerinden beklenmeyen tek şeyi yapmaktan başka seçeneği yoktur. Kusursuz olmak için, bir savaşçı her zaman bu içsel buyruğa, özgürlüğün buyruğuna uymalıdır.

Matrix savaşçısının iç sesi basit ama son derece zor bir meseledir. Savaşçılar, düşüncelerinin her birinin matrix programının kendisinden kaynaklandığını bildiklerinden, düşüncelerini görmezden gelmeyi, bir tür arka plan uğultusuna dönüşene kadar onları susturmayı öğrenmelidirler.

Machine Translated by Google

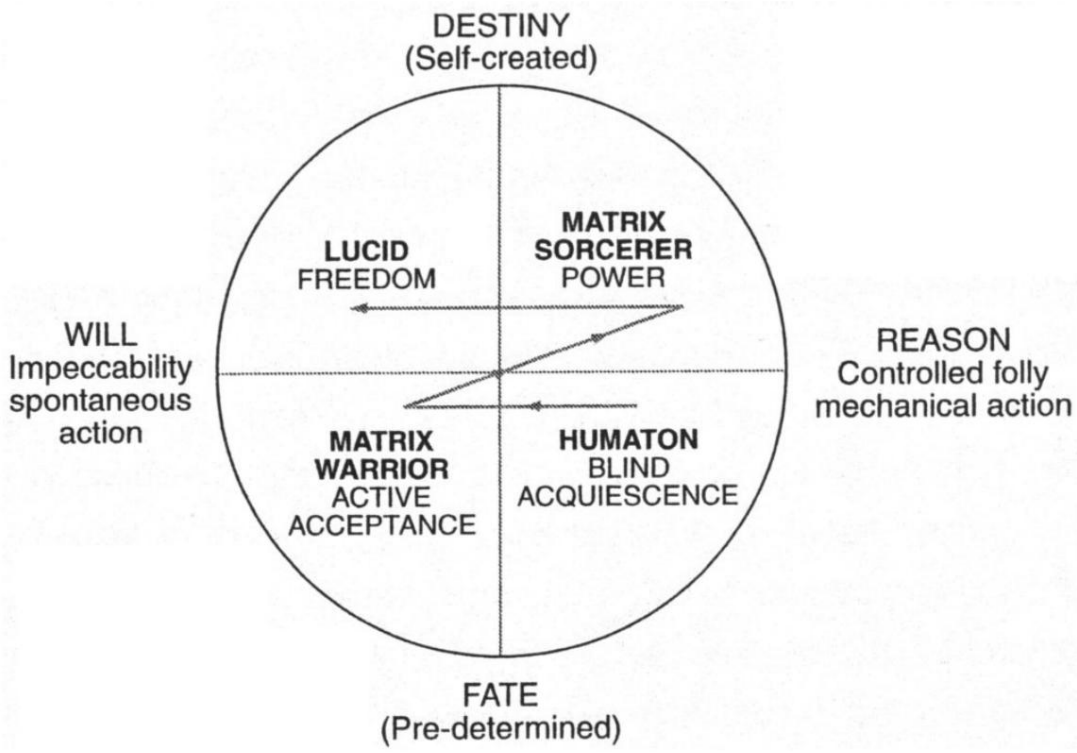
ve sonunda tamamen yok olur. Bununla birlikte, bu berrak içsel sessizlik durumuna ulaşmadan çok önce, matris savaşçıları, iç sesi izole etmek için yaşamlarının her anında, düşünce-yanıtları arasında ayrım yaparak gayretle pratik yapmalıdır. Temel olarak, matris zihnin yanlış düşüncelerinin her birini reddettikten sonra, geriye kalan dürtü veya sezgi ne olursa olsun, güvenebilecekleri tek şeydir. Buna göre, hareket ettikleri şeydir.
Başka bir deyişle, herhangi bir anda matrix savaşçısı için uygun olan tek eylem, matrix veri beslemesinin tüm anlamsız gevezeliğinin arkasında ve ötesinde, sessiz boşluktan kaynaklanan, düşünülemez eylemdir.

Bu nedenle, matrix savaşçılarının irrasyonel oldukları ve düşünülemez olanı yapmaya cesaret ettikleri için kusursuz olduklarını söylemek bir gerçektir: önceden düşünmeden veya güdü olmadan hareket etmek.

Matris savaşçısı, bu rasyonel olmayan, spontane tarzda hareket etmeye devam ederek, programı sürekli olarak karıştırır. Matris, savaşçının seçimlerini özümseyemez veya onlara yeterince yanıt veremez, tıpkı aklı başında bir kişinin bir deliyle ipliği kaybetmeden konuşamaması gibi. Ve böylece, matris yavaş yavaş savaşçıları gözden kaybetmeye, üzerlerindeki tutuşunu gevşetmeye başlar ve sırayla savaşçılar, iç seslerine kulak verme ve kendiliğinden hareket etme konusunda giderek daha özgür hale gelirler. Yine de, matrisin içinde kaldıkları sürece, savaşçılar kaderlerine bağlı kalırlar. Hayatlarının bileşenlerini veya onları şekillendiren olay ve koşulları radikal bir şekilde değiştiremezler. Ancak yapabilecekleri, olaylara verdikleri tepkileri hassaslaştırmak ve böylece meydana gelme biçimlerini değiştirmektir.
Bu şekilde, matrix savaşçıları kaderlerini kabul ederek programı adeta hızlandırabilir ve programlanmış olaylarda daha hızlı, daha ekonomik ve güçlendirici bir şekilde ilerleyebilirler. Ve bir süre sonra (özellikle de gerçek dünyadaki 2. dikkat büyücüleriyle bağlantı kurduklarında), bir harita ya da plan gibi önlerine yerleştirilmiş kaderlerini bile görebilirler. Daha sonra, matris tarafından kısıtlanmadan matris içinde çalışabilirler. Ancak bu zamana kadar, matris savaşçılarımız fişten çekildi ve oyunculuk büyücüleri haline geldi. Onlar iradelerine dokundular.

Büyük güç büyük sorumluluk getirir. Sorumluluk, yanıt verme yeteneğidir ve bu, savaşçı/büyücülerin matrix içinde sahip olabilecekleri tek özgürlüktür: önlerine çıkan her şeye özgürce yanıt verme gücü. Böyle bir güç sayesinde savaşçı/büyücüler dünyalarını dönüştürmeye başlarlar. Matriks yavaş yavaş işkence odasından eğlence parkına dönüşüyor.
Matriks programı savaşçıların kendi bilinçdışı iradesine bağlı olduğundan, AI'nın onlar için hazırladığı kader, uyuyan zihinlerinden alınan unsurlardan, buna göre bireyler olarak özel ihtiyaçlarına uyması gereken unsurlardan oluşur. Matris, kişiliklerini doğuştan şekillendirmiş olsa da, yapay zeka aslında hiçbir şey yaratamadığından (bunu yapmak için hayal gücünden yoksun), sadece zaten var olanı şekillendirip biçimlendirdiğinden, her bireyin yaşam planını, kaderini, aslında sadece kısmen önceden ve büyük ölçüde 'yaşanma' (yani hayal edilme) süreci boyunca bir araya getirilir. Matris neredeyse sonsuz sayıda seçenek sunar ve bireyler doğumdan itibaren ihtiyaçlarını en iyi karşılayanı seçerler; bu 'seçimler' sırayla hayatlarının olaylarını ve koşullarını doğurur. Dolayısıyla AI, herhangi bir birey için sayısız olası 'kader'in her birini son olarak öngörebilse de, hangi kesin kaderin gerçekleşeceğini bilemez. Mantıksal olarak, hümatonlar matris içinde ne kadar uzun süre kalırlarsa (o kadar uzun süre takılırlar) ve onun emirlerine ne kadar katı bir şekilde uyarlarsa, onların kaderini tahmin etmek o kadar kolay hale gelir ki, çoğu hümaton yetişkinliğe ulaştıklarında, hayatlarının haritasını çıkarmış, önceden belirlenmiş.
O halde, kalıbı kırmanın tek yolu, alanın solundan, matris programının dışından gelen matris büyücülerinin müdahalesidir. Morpheus, Thomas'ın hayatına müdahale ederek ona reddedemeyeceği bir teklifte bulunur.

Machine Translated by Google



Şekil 10: Humaton'dan Lucid'e geçiş, kaderi gerçekleştirmenin bir yolu olarak kaderi kabul etme

Asıl soruya dönecek olursak, matrix savaşçıları, çeşitli kaderlerinin önceden programlanmış olmasına rağmen, neredeyse sonsuz çeşitlilikte olduğunu ve hepsinin kendi bilinçaltı zihinlerine bağlı olduğunu, onların ürünü olduğunu bilirler. Hayatlarının rüyasını görüyorlar ve diğer hümatonlara göre birincil avantajları, hümatonların rüya gördüklerini asla fark etmemeleri, savaşçıların ise bunun sürekli derecelerde farkına varmalarıdır. Humatonların hiçbir zaman berrak olma seçeneği yoktur ve bu nedenle matrix'in onlar için tüm seçimlerini yapmasına izin verirler (onlar rüya görenler değil, sadece rüyanın hayalleridir). Matrix savaşçıları, kaderlerinde aktif bir söz sahibi olmak için bilinçsiz süreçlerinin bilincine varmaya çalışırlar ve bu nedenle yaratıcı hayal güçlerinden, iradelerinden faydalanırlar. Oyundaki aktörlerin farkına vararak, hayatlarındaki olaylarla daha açık, kontrollü, spontane ve hayal gücüyle karşılaşmaları ve tepki vermeleri, bu olayları yapıcı bir şekilde kendi özgürlüklerine doğru kullanmaları mümkün olur. Savaşçılar kaderlerini kabul ederek matrix'in kendi cihazlarını ona karşı çevirir ve kaderlerini tezahür ettirmeye başlarlar. Savaşçılar, kaderlerini değiştirmeye çalışmak yerine onu hızlandırmaya çalışırlar. Eğer bilinçaltı zihinlerinin yapay zekanın birlikte çalışması için sağladığı tüm olayları meydana getirebilirlerse - ve hepsinden önemlisi bu olayları dikkat dağınıklığı ve engellemelerden gerçek talimatlara çevirebilirlerse - programın olanaklarını tüketebilirler (amacı tamamlamak için).); bu noktada bilinçli irade yoluyla kendilerine ait yeni olasılıkları tanıtmaya başlayabilirler. Şimdi 2. dikkat, savaşçının hayatına sızmaya başlar, kader kaderin içine girer ve hayal gücü zekayı devralır. Nedeni devirecek. Ve işte bu noktada kurallar değişmeye başlar ve matris büyücüleri o zamanki zihinleri serbest bırakır.

Soru şu: Matris büyücüleri, 2. dikkatte, matrisin dışından yaşamlarını gerçekte ne kadar değiştirebilir? Neo ve diğerlerinin, matris içinde kendilerine "ihtiyacımız olan her şeyi" ve ayrıca kung fu'dan kurabiye pişirmeye ve uçan helikopterlere kadar her Dünya disiplini hakkında neredeyse sınırsız bilgi sağlayabilecekleri filmden açıkça görülüyor. Bütün bunlar açıkça bir büyücünün yaşamını matris içinde neredeyse tamamen değiştirecektir. Yine de büyücülerin tanım gereği artık matrix içinde bir 'hayatı' yoktur. İstedikleri zaman gelip gidebildikleri için (en azından gerçek dünyadaki diğer büyücülerin yardımıyla) ve oradayken ihtiyaç duydukları her şeyi tezahür ettirebildikleri için, artık 1. matris programının dikkatine. Öyle olsa bile, büyücüler ne zaman yapsa

Machine Translated by Google

matrise girseler bile, muhtemelen hala eski kimlikleriyle, fiziksel görünümleriyle, adlarıyla, yaşlarıyla vb. Cypher, Gatekeeper'lardan onlara Morpheus verme karşılığında tamamen yeni bir yaşam talep ediyor, ancak muhtemelen bu sadece AI'nın verme gücü dahilinde. Matris büyücülerinin, matrisi yeniden programlama veya içindeki olayları şekillendirme gücüne sahip olmaları pek olası görünmüyor; bunu sadece 'Bir' yapabilir. Matris büyücülerinin böyle bir gücü olsaydı, korkacak hiçbir şeyleri olmazdı ve herkesi uyanmaya programlayarak tüm oyunu hemen şimdi bitirebilirlerdi. Ayrıca, ne kadar çok hackleme yaparlarsa, 2. dikkatteki Sentinellerin (arama ve yok etme makineleri) ve matristeki Gatekeeper'ların dikkatini o kadar fazla çekmeleri mantıklı görünüyor. Bu nedenle, ihtiyat, savaşçı için olduğu kadar büyücü için de matrix'e karşı savaşta cesaretin daha iyi bir parçasıdır.

İlginçtir ki, bu kısıtlama aynı zamanda ve belki daha da fazlası Gatekeeper'lar için de geçerlidir. Gatekeeper'lar programın kuralları dahilinde hareket etmekle yükümlüdürler çünkü bir bilgisayar programının dağılmaması için tutarlı olması gerekir. Kapı Bekçileri çok fazla kuralı çok sık çiğnemeyi göze alamazlar, çünkü o zaman kuralların kendisi artık geçerliliğini yitirir. Matris, gerçekliğin rasyonel ve kesinlikle sınırlı (ve sınırlayıcı) bir yorumuna dayandığından, böyle bir yorumun çok dışında kalan herhangi bir eylem veya olay, onu tamamen yok etmekle veya en iyi ihtimalle mutasyona uğramasına neden olmakla tehdit eder. Humatonlar, çok fazla mucizeye tanık olsalardı, uykularında kıpırdanmaya başlarlardı. (Elbette Siyah Giyen Adamlar'daki ajanlar gibi, yapay zeka da hümatonların anılarını her zaman silebilirdi; ancak bu, kendi başına, humatonların süreklilik duygusunu bozarak karmaşıklıklara yol açabilir: 'kayıp zaman' deneyimlerine neden olur.) Dolayısıyla matris büyücüleri ve Kapı muhafızları, sihirli eylemlerinin ve imkansız sıçramalarının, amaçlarını ilerletmek için olduğu kadar onlara karşı da işe yarayacağı bir ustura gibi yürümek zorundadır.

Neo ve diğerleri, matrisin içinde imkansız başarılar gerçekleştirerek, hümatonların 'sizin [AI] görmelerini istemediğiniz şeyi: kuralları olmayan bir dünya'yı görmelerine izin verebilir. Bu şekilde, matris büyücüleri hümatonları kendi olasılıklarına uyandırabilirler. Daha da çarpıcı bir şekilde, programa yeni tepkiler, yeni seçenekler sokarak, programın mutasyona uğramasına, yeni kurallar ve olasılıklar yaratmasına ve böylece 'gerçekliği' yeniden şekillendirmesine, programı yeniden tasarlamasına, nihai sona doğru tamamen iptal edilmesine doğru çalışmasına neden oluyorlar. Öte yandan, kendilerine çok fazla dikkat çekerlerse, yapay zekanın misillemelerine açık olacaklardır. Kapı Bekçileri herhangi bir hümaton aracılığıyla tezahür edebildikleri ve hümatonlar aracılığıyla matris içindeki tüm olayları izleyebildikleri için, büyücü ekibin gerçekleştirdiği herhangi bir dış fenomen, Kapı Bekçilerini hızla onlara getirecektir. Matris programı onlara karşı ayaklanacak, unutmayalım, gerçeklik duygularını korumak ve ne pahasına olursa olsun matrisi korumak için savaşacak olan 'umutsuzca bağımlı' hümatonlar da dahil. Matris büyücüleri, güçlerinin doğasında var olan herhangi bir sınırlamayla değil, daha çok 1. dikkatin kendisinin sınırlamalarıyla sınırlandırılır. İşleri çok fazla karıştırırlarsa, kaderlerini değiştirirler ve programı hızlandırırlarsa, kendilerini umduklarından daha fazlasıyla karşı karşıya bulacaklardır. Bu amaçla, hayatlarını matris içinde her seferinde biraz, nazikçe, tutumlu, sabır ve kurnazlıkla ve her şeyden önce dikkatlice çizilen bir strateji ile dönüştürmeye özen gösterirler. Ne de olsa, acele ederek kazanacakları hiçbir şeyleri yok ve kendilerini aşarak kaybedecekleri her şey var.

Matris büyücülerinin hayatlarındaki aktif unsur artık akılları değil, iradeleri olduğundan ve irade kendiliğinden ve akıl dışı bir şekilde tezahür ettiğinden, onların kendi eylemlerini, hatta sonucu tahmin etmelerinin artık hiçbir yolu yoktur. Bu nedenle, matris büyücünün, mutlak özgürlük ve dönüşüm hedefinden, apokaliptik olduğu kadar belirsiz ve gizemli bir hedeften başka bir amacı olamaz. Matris büyücüsü dün ya da yarınla değil, yalnızca an ile ilgilenir. Zaman, her şey gibi bir yanılsamadır, sadece daha fazlasıdır. Matris büyücüleri, hile yapmak zorunda kalmadan her seferinde kazanan keskin bir kart gibidir. Hile yapmalarına gerek yok çünkü oyunu o kadar iyi biliyorlar ki her bir kartın hareketini ezberleyebilirler ve bir sonraki kartın hangisi olacağını tam olarak bilirler. Sadece bir sonraki elin ne olacağını değil, diğer herkesin ne olduğunu da biliyorlar. Kontrol edemeyecekleri tek şey

Machine Translated by Google

kartların nereye düşeceği; ancak blöf oyunun herhangi bir şey kadar bir parçası olduğu için (keskin kart için şans diye bir şey yoktur), bunun matris büyücüsü için hiçbir önemi yoktur. Onlara dağıtılan kartlar ne olursa olsun, onları nasıl oynayacaklarını zaten biliyorlar. Bu, kısaca kader ve özgür iradedir: Hiç kimse kendisine hangi eli vereceğini seçemez, ancak nasıl oynanacağına karar vermekte yalnızca matris büyücüsü özgürdür.

Matris büyücüleri, kaderlerini, kaderlerinin ham maddesinden ortaya koyarlar. Tam olarak ne istediklerini ve onu nasıl elde edeceklerini tam olarak biliyorlar, çünkü istediklerini elde etmenin tek yolunun onu istemek olmadığını biliyorlar. Ve her iki şekilde de incir vermedikleri için, eli ne kadar kötü olursa olsun, her zaman blöf yapabilirler. Kazanıp kaybetmediklerini umursamamak onlara bir kazananın sakinliğini ve güvenini verir ve böylece her seferinde kazanırlar. Tam da böyle bir şekilde, matris büyücüler kaderlerinin unsurlarını ele alır ve onları kıskanılacak bir kadere dönüştürür. Hava olsa da olmasa da onlar için aynı: Zaten akciğerlere ihtiyaçları yok.

Büyücülerin bu anlıklığı, hem güçlerinin hem de özgürlüklerinin anahtarıdır. Matris programı, dil temelli rasyonel düşüncenin mantığının kodu tarafından desteklenir.

İçinde var gibi görünen olaylara ve varlıklara sıra veren budur. Büyücüler, kendi rasyonel düşünce süreçlerinden koparak, içsel diyaloglarını, sahte 'zihinlerini' kapatarak ve içsel bir sessizlik durumuna ulaşarak matristen kopmuşlardır. Bu sessizlik durumundan irade, yaratıcı yeti ortaya çıkar. Bu en dikkat çekici noktadır. Çünkü matris büyücülerini diğer humatonlardan farklı kılan içsel sessizliktir. Henüz fişini çekmemiş olan matrix savaşçıları bile kendi kaderlerinin, 'programın' buyruklarının tuzağına düşmüş durumda. Ama matris büyücüsü dışarıdan içeriye bakıyor. Büyücülerin sanatı, hayal etme gücünde, yaratıcı düşünce kapasitesinde kurulur. Sözlerle değil, imgelerle 'düşünürler'. Her şeyden önce düşünmeden hareket ederler. Harekete geçmeden hemen önce rasyonel düşünceden kaçınarak, eylemleri matrisin kurallarını bozar ve programı alt üst eder. Matris, insan düşüncesini izlemek, yönlendirmek ve kontrol etmek ve böylece her eylemi tahmin etmek için tasarlanmıştır. En önemsizinden en devrimcisine kadar hepsi, AI'nın spektrumunun bir parçasıdır ve etkileme gücü dahilindedir. Bununla birlikte, matris büyücüleri eylemde bulunduklarında, dürtüsel olarak, kendiliğinden, eşlik eden düşünceler olmaksızın hareket ederler; ve böylece eylemleri mantıksız, tamamen beklenmedik görünüyor. Eylemlerini yaratıcı kılan ve matrisin karşı koyma gücünün ötesinde olan tam da budur.

Morpheus'un Neo'ya zihnini serbest bırakmasını söylediğinde kastettiği şey budur: olup biteni analiz etme, yorumlama, yargılama ve kontrol etme arzusunu bırakmak ve basitçe iradesinin, mantığın müdahalesi olmaksızın sihirli bir şekilde açılmasına izin vermek. Bunu başardığında, Neo'nun eylemleri büyüye dönüşür. Düşüncelerini susturarak ve böylece matrixten koparak, iradesine dokundu. Ve böylece matris büyücüler için tek özgürlük, ne yaptıklarını bilmeden hareket etmek, kendi eylemlerine tanık olmak, mucizelere ebe, doğanın gerçek bir yaratıcı gücü, zamanın ve uzayın dışında ve çok çok ötesinde olmaktır. Kapı Muhafızlarının erişimi. Başka bir düzenleme zahmete değmez.

(10)

Matristeki Yaşam: Hayali Uyaranlara Uygun Tepkiler

Matris, mevcut her fırsatta ve gerekli herhangi bir yolla hümatonları şaşırtmak için tasarlanmıştır. AI'nın bir mizah anlayışı yoktur, ancak ironi ve hatta saçmalık kavramını anlıyor gibi görünmektedir ve genellikle avıyla alay etme ve alay etme konusunda belirgin bir 'insan' kapasitesine ihanet eder. Matriks savaşçısı, yalnızca gelecekteki etkileşim için cephane sağlayabileceği için değil (kahramanla alay ederek zaman harcayan ve böylece ana planındaki bazı önemli kusurları ortaya çıkaran çizgi roman kötü adamını hatırlayın), bu işaretlere ve iletişimlere göz kulak olur. çünkü çok ihtiyaç duyulan komik rahatlama sağlayabilirler. Vasıtasıyla

Machine Translated by Google

Bu tür 'kayıplar', AI, kişiliğinin birazını ve bununla birlikte tuhaflıklarını ve eksantrikliklerini ve muhtemelen zayıf yönlerini ortaya çıkarır. AI, tüm parlaklığına rağmen, neredeyse anıtsal olarak geniştir. İşte birkaç örnek.

matris mizah örnekleri

• Sears saç kurutma makinesinde: Uyurken kullanmayın.

• Bir paket Fritos üzerinde: Kazanan siz olabilirsiniz! Satın alma gerekli değildir. Ayrıntılar içeride.

• Bir kalıp Dial sabunu üzerinde: Talimatlar: Normal sabun gibi kullanın.

• Bir Swanson dondurulmuş akşam yemeğinde: Servis önerisi: Buz çözme.

• Bir Tesco'nun Tiramisu Tatlısında (altta yazılıdır): Ters çevirmeyin.

• Marks & Spencer Ekmek Pudingi üzerinde: Ürün ısıtıldıktan sonra sıcak olacaktır.

• Rowenta ütünün ambalajı üzerinde: Giysilerinizi üzerinizde ütülemeyin.

• Çizmelerde Çocuklar İçin Öksürük İlaçları: Bu ilacı aldıktan sonra araba veya makine kullanmayınız.

• Nytol Sleep Aid'de: Uyarı: Uyuşukluğa neden olabilir.

• Noel ışıklarının çoğu markasında: Yalnızca iç ve dış mekanlarda kullanım içindir.

• Japon mutfak robotunda: Diğer amaçlar için kullanılmamalıdır.

• Sainsbury fıstıklarında: Uyarı: fındık içerir.

• American Airlines fındık paketi üzerinde: Talimatlar: Paketi açın, fındık yiyin.

• Bir çocuğun Süpermen kostümü üzerinde: Bu giysiyi giymek uçmanızı sağlamaz.

• İsveç motorlu testerede: Zinciri ellerinizle veya cinsel organlarınızla durdurmaya çalışmayın.

Popüler Humaton Sloganları

Cehalet mutluluktur.

Bilmediğin şey sana zarar veremez.

Biraz bilgi tehlikeli bir şeydir.

Giysiler adamı yapar.

Kuruşlara dikkat et, kilolar kendi kendine halleder.

Hiç kimse bir ada değildir.

Merak kediyi öldürdü.

Balın tadı hiç olmamasından daha kötüdür.

Onları yenemiyorsan, onlara katıl.

Machine Translated by Google

Pişman olmaktansa sağlamcı davranmak iyidir.

Asla bir hediye atın ağzına bakmayın. (Bunu Truva atlarına söyle!)

Çocuklar görülmeli ve duyulmamalıdır. Dans edenler kemancıya ödeme yapmalıdır. Canlı bir köpek, ölü bir aslandan iyidir. Hiçbir haber iyi haber değildir. Sayılarda güvenlik var. Kötülük görme, kötülük duyma, kötülük konuşma. Uyuyan köpeklerin uzanmasına izin ver.

Humatonlar önceden programlanmış varlıklardır. Bunlar, tıpkı dünya bankacılığının paraları hareket ettirdiği gibi, matrisin tam olarak kontrol edilen bir tarzda hareket ettiği bilgi birimleridir, para birimidir.
Savaşlar, vebalar, kıtlıklar, göçler ve benzerleri, matrisin sürekli olarak değiştiği ve insan birimlerinin, yani dünya nüfusunun kolektif ekonomisini yeniden düzenlediği araçlardır.

Yukarıda nasılsa aşağıda da öyle. Bir hümatonun konuşacak bir benliği veya kimliği yoktur, bunun yerine düşüncelerin, inançların ve alışkanlıkların (önceden programlanmış tepkiler) bir düzenlemesinden, sabit kalmak ve bir birlik ve amaç duygusu yaratmak için kendilerini sürekli olarak değiştiren bilgi birimlerinden oluşur. Bir hümaton temel olarak, matris programının kendisi tarafından sağlanan sürekli uyaran yağmuruna refleks olarak 'tiklerden' oluşan bir kolektiftir. Humatonlar kendileri için düşünmezler. Onların sözde "zihinleri" aslında sonsuz bir tekrar döngüsüne sabitlenmiş karmaşık kayıtlardır. Varyasyonlar, öyle ki, çoğu insan, düşüncelerinin, çoğu kendilerine bile ait olmayan önceki düşüncelerin yalnızca kopyaları veya tekrarları olduğundan asla şüphelenmediği noktaya kadar sonsuz görünür. Karşılaştırma araçları olmadığı için, çok değerli bireyselliklerinin yalnızca kolektif bir matrisin yapısı olduğunu ve tüm yapıların aynı temel bileşenlerden oluştuğunu asla anlamazlar. Yine de, bu şok edici gerçeği gösteren birçok ipucu var.

Humatonlar bu ipuçlarını takip ederse ve anlamlarını gözü kara bir şekilde kabul etmeye hazırlarsa, daha sonra sancılı fişten çekme sürecine başlayabilirler ve böylece zamanla matris savaşçıları haline gelebilirler.
İnsan inancının, özleminin ve arayışının tamamen homojen doğası, hepsinin en büyük ve en reddedilemez ipucudur; yine de çoğu hümaton, hatta en bilgili ve entelektüel olarak eğimli olanlar bile bu türdeşliğe dikkat çekmezler. Açıkçası daha az ölçüde, hümatonların konuşma tarzları - hem tercih ettikleri konuşma konuları hem de seslendirme tarzları - aynı zamanda bir ipucudur ve ayırt edici hümatonu matris yaşamının boşunalığı konusunda uyarmaya hizmet eder.
İronik olarak, homojen konuşma kalıbı fenomeni, konuşmalarını 'Bilirsin', 'Sanırım', 'gibi', 'doğru' ve hepsinden öte, 'siktir' gibi anlamsız vokal vurgularla zenginleştiren gençlerde özellikle belirgindir. 'Yani bu kahrolası adam, doğru, sıçmış gibi, bilirsin. Yani, siktir et, dedim; Siktir et o boku, bildiğin gibi, kimin umrunda, değil mi? Neden ortalıkta dolaşıyorsun, biliyor musun?'

Genç hümatonlar aslında hiçbir şey söylemeden saatlerce konuşabileceklerinin farkında değiller. Daha yaşlı hümatonlar, tamamen aynı ısrarla anlamsız küfürlere başvurmazlar (iş yerinde, kayınvalideleriyle ve benzeri şeylerle çalışmak zorunda kalmak, 'tarzlarını' bir şekilde 'düzeltme' eğilimindedir); ancak aynı veya benzer tikler kalır. İki dakika boyunca herhangi bir Amerikan hümatonunun konuşmasını dinleyin ve 'bilirsiniz' ifadesini kaç kez kullandığını gözlemleyin. Bu anlamsız söz nereden geliyor? Matristen. Bu, insanlığın (veya hümatonluğun) kendisini bir dayanışma, fikir birliği, kolektif anlam duygusuna bağlı tutmasının, böyle bir "dayanışma" ve "aidiyet"in bedelinin bireyselliğin bedeli olduğundan asla şüphe duymama araçlarının bir parçasıdır. aşağı inin, varoluşun ta kendisi.

Humatonların homojen doğasının çok daha sinsi bir örneği, tamamen banal konularla meşgul olmaları ve mantıksal olarak umursamamaları gereken şeylere orantısız miktarda duygusal büyü atamalarıdır. Sebzelerin fiyatı ve hava durumu, küçük konuşmaların yaygın klişeleridir. Sebzeleri bilmem ama hümatonlar sürekli olarak matristeki şeylerin fiyatı hakkında konuşurlar; göreceli karşılaştırırlar

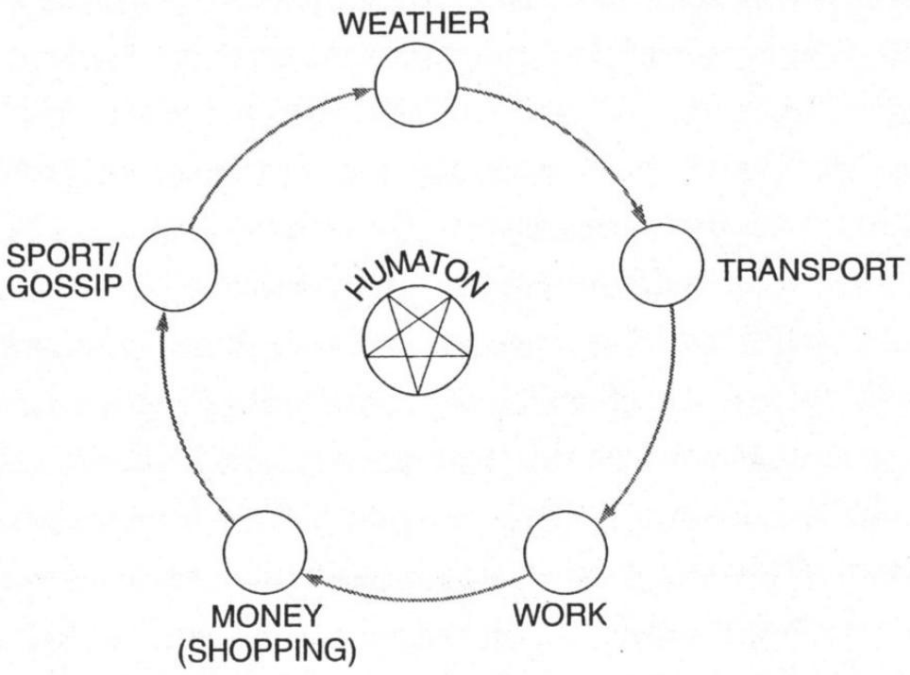
Machine Translated by Google

soygunlarla pazarlık yapıyorlar ve hepsinden öte, tesadüfen buldukları büyük anlaşmalar hakkında hikayeler anlatmayı seviyorlar. Yine de, hümatonlar benzer bir şekilde övünselerdi (çünkü övünmek böyle bir şeydir, gerçi hümatonlar bunu açıkça yapamayacak kadar ürkektirler), dükkân hırsızlığı ya da bir sinema salonuna gizlice girme konusunda övünselerdi, konuşmadan dışlanırlardı, ya da en iyi ihtimalle şüpheyle bakılır. Bu, matrisin dayattığı standarttır. Kötü, küçük, paralı ve parasal konulara takıntılı olmak caizdir, hatta teşvik edilir. Ancak asi, anarşik, asi veya her şeyden önce paraya saygısız (ayrıca aile, romantizm, TV, vb. gibi diğer temel matris 'değerleri') olmasına izin verilmez.

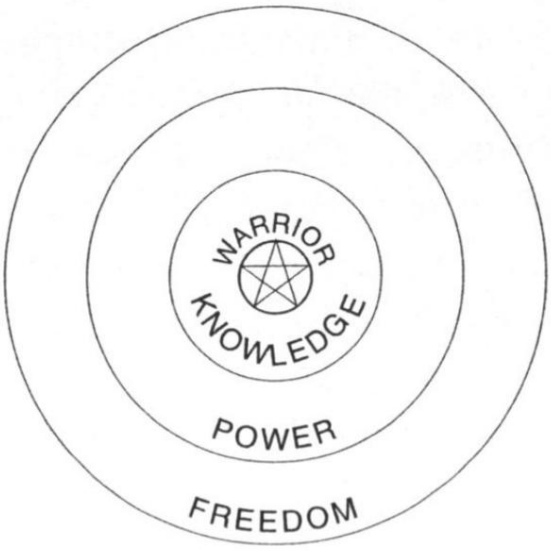
Hava durumuyla meşgul olmak, mükemmel bir şekilde pratik başka bir endişe gibi görünebilir, ancak para meselelerinde olduğu gibi, hümatonlar hava hakkında herhangi bir pratik uygulama ile büyük ölçüde uyumsuz bir şekilde konuşurlar. Havalar düzelir düzelmez, hümatonlar rahat bir şekilde otomatik pilota geçebilirler ve neredeyse süresiz olarak banalite alışverişi yapabilirler. Gözleri parlar ve kendilerinden hiçbir özgün veya zorlayıcı düşüncelerin istenmeyeceği veya kendilerine yöneltilmeyeceğinin, dolayısıyla uyku hali için bir tehdit oluşturacağı kesinliğinden gelen sıcak, bulanık duyguya yerleşirler. Matrix'in bir grup sohbetini ele geçirdiği bir başka ölü hediye, humatonların bulundukları yere nasıl gittikleri, ulaşım biçimleri, varış sürecinin kesin lojistik ayrıntıları hakkında bilgi alışverişinde bulunmaya başladıkları zamandır. önceki bir saatteki hareketlerinin tamamen bitmesi. Humatonlar, bu tür konulardan sanki bir önceki günün muharebesini tartışan ve gelecek savaşlar için gelecek stratejilerini hazırlayan ordu generalleriymiş gibi konuşurlar. Sanki kanser tedavisi üzerinde çalışıyormuş gibi tamamen önemsiz detayları tartışarak saatler geçirebilirler (kabul edelim, tüm hayatlarını harcayabilirler). Bu toplu delilik, her şeyden önce yiyecek, para, ulaşım, ev tadilatları, yeni satın almalar, teknolojik aletler ve tabii ki iş ayrıntıları gibi maddi faktörlere tamamen sıradan bir saplantı olarak kendini zekice gizler. Başka bir deyişle, matrisle ilgili öğeler ve takipler.

Doğanın ve içgüdülerin organik matrisinden tamamen kopuk olan hümatonlar, kendilerini tamamen hayvansal bir düzeyde meşgul etmek için vekil bir araç yarattılar. Orman canavarları yiyecek, barınak, çiftleşme, potansiyel yırtıcı hayvanlar ve benzerlerine odaklanır, çünkü bunu yapmamak içgüdülerini geçersiz kılmak ve hayatta kalmalarını tehlikeye atmak olurdu. Bu konuda gerçek bir seçimleri yoktur ve ayrıca odakları veya 'endişeleri' sürekli olarak iç ve dış faktörler (açlık, elementler, yırtıcı tehlikeler, vb.) tarafından desteklenir. Endişeleri çevreye verilen gerçek tepkilerdir. Humatonların içinde veya dışında böyle bir doğal uyarıcıya sahip olmadığı için, uygun tepkilerle birlikte matris onları icat eder. Humatonların asıl ilgilendiği şey, hayatlarının toplam boşluğu ve kasvetliliği ve içlerindeki derin uçurum, kimliklerinden tamamen yoksun olmalarıdır. Bu nedenle, bu yeni başlayan terörü ve umutsuzluğu uzak tutmanın bir yolu olarak, matrisin kendilerine gönderdiği dış sorunları ve iç endişeyi minnetle kabul ederler.

Machine Translated by Google



Şekil 11: Humatonların "ilgi" hamster çarkı



Şekil 12: Savaşçının üçlü amacı

Humatonlar bir araya geldiklerinde, yalnızca güvenlik ve birliktelik duygularını pekiştirmeye hizmet eden öğelere ve olaylara odaklanmak için birlik olurlar ve bunlar aslında onları hümatonlar olarak tanımlayan (ve sınırlayan) şeylerdir. Gerçekte, hayvanlardan farklı olarak, çoğu hümatonun hava durumu, yiyecek, iş veya ulaşım hakkında endişelenmesine gerek yoktur, çünkü matris tüm bunları bizi ona bağımlı tutmak için sağlamıştır (ayrıca yeterince rahat olmamamız için). hayatımızı aşırı sorgulayın). Öte yandan ve genel bir kural olarak, matris iyiliklerini sabit, tamamen koşullu olsa da tutar ve bu iyiliklerin ne kadar süreceği konusunda kolektif bir belirsizlik duygusu yaratır. Ev ipotekli, iş istikrarsız, ulaşım fiyatları yükselmeye devam ediyor, vb. Bu şekilde, hümatonlar rahatlamayı göze alamaz ve bunlardan herhangi birini olduğu gibi kabul edemez ve bu nedenle yaratıcı aktivite gibi diğer şeylere konsantre olamazlar. Ayrıca, medya kanalları aracılığıyla, matris, onlara açlıktan ölmek üzere olan nüfusların, bombalanan okulların ve kiliselerin, hasta çocukların ve diğer acı çeken azınlıkların görüntülerini vererek ayrıcalıklı hümatonların ne kadar ayrıcalıklı olduklarının farkında olmasını sağlar.

Her şeyden önce, matrisin ünitelerini fişe takılı tutması gerekir, onlara sağladığı tüm konfor ve destek (ve değerler!) için sadece açık değil, aktif olarak minnettar olmalıdır. Bu şekilde, herhangi

Machine Translated by Google

hümatonların matrisi sorgulama olasılığı, ona karşı isyan etme olasılığı, mutlak minimumda tutulur. Matrix savaşçıları - isyan etmeye ve fişi çekmeye başlayan hümatonlar - bu nedenle nadir görülen bir durumdur ve diğer hümatonlar tarafından en iyi ihtimalle bir sapma, en kötü ihtimalle bir tür hastalık olarak görülme eğilimindedir. Kolektif ekonomiye başkaldıran birimlerdir ve tasfiye edilmeleri gerekir. Her şeyden önce, ortalama hümatonda şüphe ve kırgınlığa yol açan şey, matrix savaşçısının hümatonun çok önemli gördüğü şeylere karşı bariz kayıtsızlığıdır. Savaşçılar, programı alenen göz ardı ederek gücenmemeye dikkat etmelidirler, çünkü hümatonlar için bu, insani değerlerin hiçe sayılması anlamına gelir ve savaşçıları psikopat gibi gösterir.

Matriks savaşçıları akıntıyla birlikte değil, akıntıya karşı yüzdükleri için, bu gerçeği hümatonlardan gizlemeye azami özen göstermeleri gerekir, çünkü onlar akıntıya karşı yüzen savaşçılardır.
Humatonlar çok kolay saldırır. Kendi güvenlikleri için bir tehdit olarak algıladıkları herkese, yavrularını koruyan vahşi bir hayvan gibi dönebilirler. Bu nedenle matrix savaşçıları, iş arkadaşlarını uyandırmaya geldiğinde incelik ve nezaket ruhudur. Hava durumu veya ulaşım türleri hakkında konuşmazlar ve paylaşacakları kişisel bir tarihleri yoktur (en azından sıradan insan türlerini aramıyorlar); ancak sohbeti mümkün olduğunca doğal bir şekilde daha yaratıcı ve haritalanmamış alanlara yönlendirmeye mecburdurlar. Bu alanlar, matrisin hümatonlar için sağladığı ilgi alanının dışındadır; insanoğlunun nadiren, hatta hiç girmediği bir vahşi doğa gibidirler. Matrix savaşçıları, göz temasını sürdürerek, doğru soruları sorarak (araştıran ama küstah olmayan, küstah olmadan kişisel) ve doğuştan gelen güven ve netlikleriyle merak uyandırarak, hümatonların çoğunu kısaca düşüncelerinin tekrar eden döngüsünden çıkarabilirler; daha farkına varmadan, orijinal (ya da en azından taze ve yeni) düşüncelerin yasadışı heyecanını yaşıyor olacaklardır. İlk kez seks yapan gençler gibi olacaklar.

Matrix savaşçıları, amaçları kişisel eğlenceden başka bir şey olmasa da, kendilerini bu şekilde eğlendirirler. Matrix'i yerinde tutanlar hümatonlar olduğu için, daha fazlası nazikçe fişten çekmeye yönlendirilebilirse, matrix'in bir matrix savaşçısının kendi düşünceleri ve eylemleri üzerindeki etkisi o kadar az olacaktır. Bir matrix savaşçısının işi, son hümaton fişi çekilene kadar asla bitmez. Matriks savaşçılarının ve büyücülerin 'kırmızı hap felsefelerine' programlanmış direnişlerine rağmen, hümatonlar - en azından içlerinde bir miktar yaratıcılık kıvılcımı olanlar (beyinlerinde bu kıymık hisseden olanlar) - sunulan alternatif seçeneklerle kolayca baştan çıkar. 20'li yaşlarının sonlarında veya 30'lu yaşlarının başında, hümatonlar hayatın temelde hileli bir oyun olduğunu, işlerin istedikleri gibi gitmediğini, masumların korunmadığını, adaletin hüküm sürmediğini kabul etmişlerdir. ve gerçek, en azından yaşamları boyunca ortaya çıkmayacak. Zamanlarının yarısını hiç ilgilenmedikleri işlerde köle olarak, diğer yarısını da tatilde geçirerek ve bu gönüllü kölelikten kurtularak geçirdiği bitmeyen bir mücadele ve angarya yaşamına boyun eğdiler. Humatonlar (sokakta yaşamadıklarını veya göz kürelerine tıkılmadıklarını varsayarsak) hayatlarını esir alırlar ve zamanlarını ve enerjilerini hiçbir zaman gerçekten inanmadıkları bir sisteme, bir "ekonomiye" yatırırlar. herhangi bir geçerli alternatife inanç yok. Dışarı çıkmayı düşlerler ama bu düşler yalnızca onları yatıştırmaya ve "gerçeklerine" boyun eğmeye yarar. Bu hayallere göre hareket etmek yerine, onlara geçici olarak sığınırlar. Bu nedenle, matristeki yaşam, çoğu insan için, sonunda (ve çok yakında) ölümle sonuçlanan sürekli bir küskünlük ve hayal kırıklığı sürecidir.

Matrix'teki yaşam, matrix savaşçıları için de sürekli bir mücadeledir ve hayal kırıklığı, yolculuklarının özüdür. Ama bir savaşçının hayatında acılık yoktur. Her şeyin bir yanılsama olduğunu bildiklerinden, bu yanılsamalardan kurtuldukları için çok mutlular ve bu nedenle süreci yas tutmak yerine kutlayabilirler. Bu, hümaton ve savaşçı arasındaki temel farktır: hümatonlar, onları sadece zayıf, bağımlı ve sefil kılsa da, sahip olduklarına tutunurlar. Matrix savaşçıları her şeyi akışına bırakırlar ve hiçbir şey kaybetmediklerini bilirler. Diğerleriyle aynı akış ve akışa, aynı ekonomiye bağlı olmalarına rağmen,

Machine Translated by Google

Humatons, savaşçılar programın iniş çıkışlarını nasıl tahmin edeceklerini öğrendiler ve böylece kendilerini bir o yana bir bu yana fırlatıp atmak yerine dalgayı sürüyorlar. Akıntıya karşı gidiyorlarmış gibi görünseler de, aslında zamanla, içinden süzülmek, binebilecekleri dalgalara binmek ve yapamayacakları dalgalardan kaçmak için hareketlerini zamanla ayarlayabilirler. özgürlüğe giden yolda sörf yapma özgüvenine sahipler. Bu nedenle, matrisin kolektif ekonomisi içinde bir para birimi olarak hareketleri düzensiz, tahmin edilemez hale gelir. Amaçlarına uygun olmadıkça gelgitle birlikte inip çıkmazlar; ve asla tüm paralarını tek bir hisseye yatırmazlar.

Pazar yerinin hareketlerini tahmin etme konusunda neredeyse doğaüstü bir yeteneğe sahip usta bir tüccar gibi, matrix savaşçıları da takip yollarını sonsuza dek değiştiriyor. O kadar hızlı alıp satarlar ki, asla bir kaybedenin hissesini tutarken yakalanmazlar. Bu, (matriks savaşçılarının diğer humatonların pazarına katılmadıklarını zaten belirlediğimiz için), eylemleri her zaman herhangi bir durumda maksimum enerji 'ödülünü' toplamaya yöneliktir. İşlerin hiçbir yere gitmediğini hissettikleri an, ya yön değiştirirler ya da sadece giderler. Matrix savaşçıları her zaman doğaçlama yapmalıdır ve bu sürekli doğaçlama, eylemlerini haritalandırmayı imkansız hale getirir.

Matrix savaşçıları, zamanlarını ve enerjilerini harcayacakları durumlara (hisse senetleri ve tahvillerin aksine) bakan tüccarlar gibidir. Ve tüccarlar gibi, yatırım yapacakları herhangi bir özel durumun verili doğası konusunda hiçbir kişisel çıkarları veya tercihleri yoktur. Tek düşünülmesi gereken, ondan bilgi veya deneyim çekip çıkaramayacakları ve böylece enerji seviyelerini artırabilecekleri. Matrix savaşçısına, diğer hümatonların fark edip hayran kalamayacakları (ya da en azından kıskançlık) hem hızı hem de zarafeti (yoğunlukla dinginliğin hassas bir karışımı) veren, amaca odaklanma ve araçlardan kopmadır. Çünkü, tüm borsayı oyun alanına çeviren evrenin efendisi gibi, savaşçılar da, oraya ait olmadıklarını (çünkü) bilseler de, matrix'te tamamen evlerindedirler. Matrisin 7 gün 24 saat önlerine çıkardığı engelleri ve sorunları yaratıcılıkları için uyarıcı, iradelerinin kaslarını çalıştıracak engeller ve doğaçlama için sonsuz fırsatlar olarak kullanmayı öğrendiler. Savaşa giden askerlerin uyanıklığı ve oyununa giren sporcunun akıcılığı ve elansıyla, savaşçılar, matrisin belirlediği kurallara göre, ancak kendi şartlarına göre bir fikir savaşına girerler. Ve matrix savaşçılarının terimleri basitçe şudur: öğrenmek, bilgi toplamak ve onu güce dönüştürmek ve bunu yaparken de doyasıya eğlenmek için buradalar. Bu matrix'teki yaşamdır ve başka herhangi bir bakış açısı matrix savaşçısına layık değildir.

(11)

Sen Sen Değilsin: Simülakr Olarak Hayat

Savaşçılar için matrix evreni, Tanrı'nın Kendisiyle oyun oynamasından başka bir şey değildir; ama elbette, matrix savaşçıları kendilerine şunu soruyorlar, saklambaçtan başka oyunlar da var mı?
Matrisi açığa çıkarmak tamamen irade ile ilgilidir: büyüme arzusu, değişme arzusu. Matriks savaşçısının mücadelesinin ilk günlerinde, böyle bir irade, fedakarlık fikriyle ayrılmaz bir şekilde bağlantılı görünüyor, ancak bu bir yanılsama. Sıradan bir insan, kendisi için neyin iyi neyin kötü olduğu hakkında hiçbir fikri olmadan hayatı boyunca tökezler. Hepsi birer saçmalık: Bazı şeyler onu mutlu ve güçlü kılar, diğerleri onu zayıflatır ve umutsuzluğa yol açar. Gerçek bir alternatif fikri (savaşçının yolu, fişi çekme olasılığı) loş ve uzaktır, hatta belki de yoktur.

Zamanla ve biraz şansla, bu fikir daha yakın, daha net hale gelir ve hümatonlar bir kafiye ve mantık, eğer istersen, eylemlerini yöneten ve matris içinde onların iyiliğini belirleyen bir 'karma' olduğunu gözlemlemeye başlar. . Yaptıkları bazı şeyler kendi istekleriyle ilgili, bazıları değil.

Yavaş yavaş birer savaşçıya dönüşen Humatonlar, düşüncelerinin hangisinin hangisi olduğunu gözlemleyebilirler.

Machine Translated by Google

ve eylemler onları hissettirir ve sonuçlarıyla.

İlk günlerde, matris içinde savaşçının yolunda yürümek, isabetli bir olaydı. Savaşçı olabilecek insanlarımız hiçbir zaman tam olarak emin olamazlar ve emin olduklarında bile içgüdülerine uymak, 'doğru yola' bağlı kalmak çok zordur. Bu, mavi hapın mutlu cehaleti ile kırmızının acılı aydınlanması arasındaki dönemdir: Savaşçılar küçük çocuklar gibidir, kendi ayakları üzerinde yürüyemezler, ancak beşiğin rahatlığından bıkmış ve bıkmışlardır. Ne yapmaları gerektiğini biliyorlar ama yine de savaşıyorlar; doğru olanı yapmak, matrix'in 'uyu, uyu, uyu' diyen sinsi fısıltılarını görmezden gelmek sürekli bir angarya ve yüktür. Sahte ego ile gerçek Benlik arasında şiddetli bir savaş var.

Bu sürekli ıstırap dönemi, uzun, görünüşte bitmeyen bir dönemdir ve çoğu insan, acı ve arzularının çarkına yakalanmış olarak yaşar ve ölür. Ama zamanla, eğer humaton dayanırsa, bir şeyler değişmeye başlar. Yavaş yavaş, aslında savaşçının yolunun ödüllerini deneyimlemeye başlarlar. Alışkanlıklar, rutinler, bağımlılıklar, hepsi bir savaşçı gibi davranmanın, yapmamaktan daha kolay olduğunu anlayana kadar oldukça doğal bir şekilde kaybolmaya başlar. Dengede bir kayma olur, sahte zihin kontrolünü kaybetmeye başlar ve gerçek Benlik olaylar düzeninde hak ettiği yeri almaya başlar. Kral yaklaşırken, Ruhun Krallığı tekrar düzene girer. Sonunda, bir zamanlar hümaton için bir kurban olan şey, matrix savaşçısı için bir zevk haline gelir. Yapmaları gerekeni yapmak, basitçe yapmak istediklerini yapmaya dönüşür. Son olarak, kusursuz eylem, spontane eylemden, canları ne isterse onu yapmaktan ayırt edilemez. Ancak çoğu insan için bu gıpta edilen lütuf hali belirsiz ve kaçamak bir kavram olarak kalır. Bunun nedeni enerjiden yoksun olmalarıdır. Matrix savaşçısının kusursuzluk yolu, sonunda kodu görmek ve böyle bir yolun nedenlerini ve nedenlerini anlamak için gerekli enerjiyi toplamanın tek yoludur.

İlk aşamalarda, şu ya da bu biçimde, görünmez, varsayımsal bir Büyük Güce inanç, güven, hatta körü körüne bağlılık gerçekten gereklidir. Matrix savaşçıları, kendileri için neyin iyi olduğunu bilen bir şey olduğuna güvenmelidir. Onlarla iletişim kuramasalar bile gerçek dünyanın Lucidlerine inanırlar. Kendi arzuları onları daha da derin bir kafa karışıklığına ve umutsuzluğa sürüklediğinden, matrix savaşçıları uzun vadede yargılarına güvenemeyeceklerini bilirler. İnsanları matriksten dışarı çıkaran, onları kırmızı hapı kabul etmeye iten şey, katıksız çaresizliktir. Tamamen işlevsel bir Lucid olabilmek için, bedel şeytana satılan ruh değil, matrix tarafından bize verilen sahte akıldır. Lucid'ler devralır ve matris benliği bunalır, sonra gerçekten bir hatırlama olan bir unutkanlık meydana gelir; sözde aydınlanma.

The Matrix'in ilk sahnelerinde, Thomas hala amacının belli belirsiz farkındayken (kendi siber adına sahip bir matrix savaşçısı olduğu için, yolunun farkında olduğunu ancak henüz yürümeye başlamadığını söylemek doğru olur), o amacının doğasına ilişkin olarak çevresinden çeşitli yüklü 'işaretler' alır. Trinity'nin şifreli mesajıyla uyandıktan sonra, 'Matris seni ele geçirdi' ve 'beyaz tavşanı takip et' tavsiyesi üzerine Thomas, müşterisi Troy ile bir fikir alışverişinde bulunur. Troy, Thomas'a 'Sen benim kurtarıcımsın' der. Benim kişisel İsa Mesih'im. Thomas, uyandığını rüyadan ayırt edememesiyle ilgili şaşkınlığını Troy ile paylaşır, bunun üzerine Troy Thomas'a 'Sadece fişini çekmen gerek, adamım' der. Humaton Troy'un ne dediğini bilmediği açık; Neo için özel olarak tasarlanmış, fazla kodlanmamış bir mesajın taşıyıcısı (belki bir Truva Atı, belki?) olduğundan habersizdir. Yine de Troy, Thomas'ın bilinçdışı, onun ikinci kişiliği adına konuşuyor. Ditto Troy'un omzunda beyaz tavşan dövmesi olan oyun arkadaşı, farkında olmadan Thomas'ı Trinity'ye götürür.

Soru şu ki, bu iki 'taşıyıcı' veya haberciler Morpheus ve ekibi tarafından 'anabilgisayar'ı hackleyerek 'programlandı' mı? Yoksa bunlar, matrisin Thomas'ın kendi bilinçaltına tepki verdiğinin kanıtı mı? Ve bir fark var mı? Thomas'ın Harikalar Diyarı'na yolculuğundan hemen önce beyaz bir tavşan dövmesi tarafından ziyaret edilmesi tesadüf sınırlarını zorluyor gibi görünse de, alternatif olarak Morpheus ve ekibinin MATRIX WARRIOR - Being the One 52 yeteneğine sahip olmalarıdır.

Machine Translated by Google

gerçek dünyadan hareket ederken matriste olaylar yaratmak (filmde başka hiçbir yerde gösterilmeyen bir yetenek). O halde daha büyük olasılıkla gördüğümüz şey (Wachowski'lerin akıllı-zeki ve anlamlı diyaloglara sahip ve yalnızca ikinci bir bakışta anlam kazanacak olmaları dışında), matristeki yaşamın hümatonların bilinçdışının işleyişini nasıl yansıttığı ve yansıttığıdır.
Bir matris savaşçısı olan Thomas, bunu yapmak için rüyanın unsurlarını kullanarak kendine mesajlar gönderiyor. Bu, berraklığın başlangıcıdır, ancak başlı başına berraklık değildir. Thomas hala rüya gördüğünü bilmiyor ama şüphelenmeye başlıyor. Sonuç olarak, rüyanın içeriğini bilinçsizce içinde bir uyanışa ve nihayetinde ondan bir uyanışa doğru şekillendirmeye başlar.

İlk aşamalarda, matris savaşçıları çevrelerinin gerçekliğini ve kendi algı ve düşüncelerinin güvenilirliğini sorgulamaya başladıklarında - programa meydan okumak için - giderek daha az uyumlu hale gelirler ve matris onları virüs olarak reddetmeye başlar.
Bu nedenle matrix savaşçılara yardım ediyor gibi görünüyor. Hem matris hem de savaşçı artık ortak bir hedefi paylaştıklarından - ayrılık o - bir anlamda, çelişkili de olsa birlikte çalışıyorlar. Matris virüsü kaldırmak istiyor ve matris savaşçıları programdan çıkmak istiyor. Bu nedenle, matris savaşçılarının hayatlarının tuhaf bir şekilde mantıksız bir nitelik kazanmaya başladığı, 'tesadüflerin' bol olduğu ve olayların kasıtlı olarak onları şaşırtmak, şaşırtmak ve yerinden oynatmak için düzenlenmiş gibi göründüğü, huzursuz, çoğunlukla bilinçsiz bir işbirliği var. Olan şu ki, onlar matrisin farkına varıyorlar ve bir anlamda AI da onların farkına varıyor. Çoğu insan için rüya ve gerçek, iç ve dış, öznel ve nesnel deneyimin bu tuhaf örtüşmesi şizofreninin başlangıcına işaret eder. Bir matrix savaşçısı için bu başka bir şeydir: iradenin ilk kıpırdanmaları, uyanışın ilk dalgalanmaları.

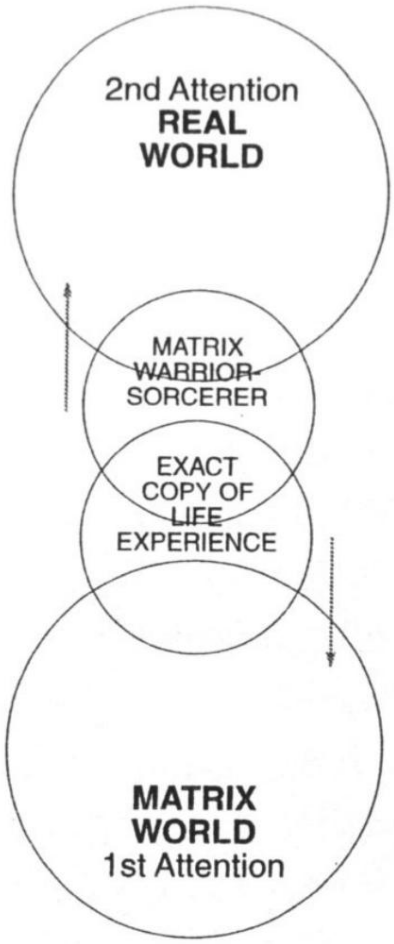
Ve böylece matrix savaşçısının hayatı, giderek daha gerçek dışı hale geldikçe ve gizli anlamlar ve tuhaf kişisel dokunuşlarla dolu hale geldikçe, bir efsaneye dönüşmeye başlar. Bu noktada, matris savaşçıları sadece mevcut durumlarını değil, aynı zamanda geçmişlerini de yeniden değerlendirmek zorunda kalırlar. İlk defa kaçırdıkları gizli anlamları, şifreyi ya da alt metni aramak için tüm hayatlarını sorgulamalı, ince dişli bir tarakla anılarını gözden geçirmeliler. Bu, büyücünün özetlemesi olarak bilinir ve savaşçıların, matristen sonsuza kadar ayrılmak ve kendilerinin bütünlüğüne (yani gerçek dünyaya) girmek için ihtiyaç duydukları enerjiyi toplamalarının birincil yoludur. Bunun nedeni, her bir belleğin bir implant, matrise bir eklenti noktası olması ve her birinin kesilmesi gereken bir nokta olmasıdır. Bütün bir hayatın her düşüncesi, her hissi, her duyusal izlenimi yeniden yaşanmalı ve olduğu gibi yanıltıcı kör bir mat olarak tanınmalı ve aynı zamanda sunduğu eğitici veriler için incelenmelidir.

Matriks savaşçıları fişlerini çekip matris büyücüleri olduklarında, önceki yaşamları sadece bir rüyaya, hiç olmamış bir şeyin hatırasına dönüşür. Ve yine de, artık onlar tarafından tanımlanmalarına izin veremeseler bile, bu anıları hala koruyorlar. Bu yüzden onlara implantları veren programı reddederler (olmadıkları bir şey olduklarına inanmaları için onları kandırmak için tasarlanmış implantlar), ancak bu yarı-olayların sağladığı deneyime, bilgiye, bilgeliğe ve içgörüye tutunurlar. İmplantları reddederler, ancak verileri veya en azından kullanabilecekleri kısımlarını saklarlar. Bu şekilde, kim olmadıklarını, matrix'in onlara söylediklerinin sonsuzca fazlası olduklarını bilmelerine rağmen, kim olduklarını hâlâ hatırlarlar. Kimlikleri daha sonra, özgürlüklerinden hiçbir zaman mahrum bırakmadan bağlam ve yönlendirme sağlayarak, matrise bir tür değişen giriş noktası haline gelir.

Özetleme, savaşçıların hayatlarının bir simülasyondan ibaret olduğunu anlamalarının ve böylece sabit bir kimliğin bağlarından ve bloklarından özgür yaşamayı öğrenmelerinin bir yoludur. Güçlerini simülakr olarak, hologramlar olarak iddia ederler. Bunların hiçbiri değiller çünkü hepsi onlar.
Özetleme, tüm implantları matristen tamamen çıkarmak için matrise geri döndürme yöntemidir. Savaşçılar gerekli hazırlık olmadan fişi çekerlerse ölecekleri veya akıllarını kaybedecekleri için, sonsuza dek boşaltmadan önce kişinin tüm yaşamının stokunu almak gerekir. iyi

Machine Translated by Google

benzetme, sabit sürücüyü temizlemeden önce gerekli tüm verileri içeren bir yedek kopya oluşturmak olabilir. Bu şekilde, matris savaşçıları, orijinali sabit diskte bırakırken, temel yaşam deneyimlerini veya daha doğrusu onların mükemmel bir kopyasını korur; daha sonra ana bilgisayardan ayrılırlar ve kaydı silerler. Bu nedenle matris (sabit disk) artık savaşçıların varlığına dair herhangi bir kayda sahip değildir; ve bu nedenle, tüm niyet ve amaçlara göre, mevcut değiller. Yine de, şimdi büyücüler olan matrix savaşçıları, bireyselliklerini koruyorlar. Etkili bir şekilde öldüler ve eski yaşamlarının tüm hatıraları bozulmadan yeniden doğdular.



Şekil 13: Matriks savaşçısının yapay zekayı kandırdığı ve kısmi özgürlük elde ettiği araçlar

Matris büyücüleri için zaman, uzay gibi değişken bir şeydir. Gerilebilir veya sıkıştırılabilir, hızlandırılabilir veya yavaşlatılabilir; hatta tamamen ortadan kaybolması sağlanabilir. Bir matris büyücü, hayatı yıllara göre değil, saniyeler ve dakikalara göre yaşar. Bu nedenle, bir büyücünün matristeki zamanı sonsuz uzundur ve aynı zamanda, her anı geldiği gibi aldıkları için, hepsi sadece kısa, geçici bir andır. Matris büyücüleri, sanki hiç zaman geçmemiş gibi çıktıkları tam ana geri dönerek, istedikleri gibi matris yaşamlarına girip çıkabilirler. Morpheus, Neo'ya Kahin'in "başlangıçtan beri" yani yaklaşık iki yüz yıldır onlarla birlikte olduğunu söyler. (Açıkçası, bir hologramın yarı ömrü yoktur, ancak bilincinin fiziksel bir beden olmadan bu kadar uzun süre nasıl entegre kaldığı sadece devam filminde açıklanmaktadır: Oracle, Gatekeeper'lar gibi, duyarlı bir programdır. güvenilmez, ancak, yalnızca anlaşılmaz.) Tabii ki, zaman zaten matrisin içinden geçmiyor, ancak öyle görünüyor. Simüle ettiği medeniyet için bir gelecek olmadığından, AI'nın böyle bir geleceği 'inşa etmesine' hiçbir şekilde imkan yoktur. Yani esasen zaman durdu ve insanlık şu anda dondu, 'milyarlarca insanın habersiz hayatlarını sürdürdüğü' bir hiperaktivite anında.

Bir kez fişten çekildiğinde, büyücüler teorik olarak bir daha asla matrise girmek zorunda kalmazlar. Ama pratikte ve gerçek dünyadaki 2. dikkat hayatlarının çok gelişmemiş olduğu gerçeğini göz önünde bulundurarak ve

Machine Translated by Google

muhtemelen onları tatmin etmeyen, gerçekten başka seçenekleri yok. Bodhisattvalar gibi , onlar (humatonlar) bu süreçte ölmek zorunda olsalar bile, son hümatonların hepsi fişten çekilene kadar matristen kurtulamazlar. Büyücüler matrix hayatlarını, programdaki yerlerini çöpe atarlar; verilerini sabit sürücüden silerler. Ancak, istedikleri zaman veya tekrar takmaları gerektiğinde, kopyaları, yedek kopyaları saklarlar. Büyücüler matrise girdiklerinde, bunu bilinçli bir seçimle yaparlar, çünkü yapacaklardır ve akıllarında belirli bir hedef ve strateji ile. Neo, Morpheus'u kurtarabileceğini anlayınca, artık Tek olduğuna inanmasa da, inisiyatif alır ve birkaç saniye içinde bir kurtarma görevi bulur.

Tank intihar olduğuna dair güvence verir ve Trinity ona, 'Daha önce böyle bir şey yapılmadı' der.

"İşte bu yüzden işe yarayacak," diyor Neo. Zaten inanmaya başladı.

Neo'nun inandığı şey, matrisin yalnızca çeşitli komutlarının toplamından oluşan, tamamen keyfi ve yanlış olan bir süreklilik tarafından desteklenen bir program etrafında inşa edildiğinden, tek yapması gereken bu süreklilikten kopmak - programı reddet - ve kurallar değişmeye başlayacak, program çökecek. O bir virüs. Onun varlığı her şeyi değiştirir.

Morpheus bile bunun farkında değil ya da en azından henüz değil. (İronik olarak, Neo kurtarmayı planlarken, Morpheus, Ajan Smith tarafından insan ırkının bir memeli türü değil, bir virüs türü, AI'nın tedavisi olduğu bir "veba" olduğu konusunda alay ediyor.) Morpheus biliyor. Bir olmadan bütün 'direniş' beyhudedir, çünkü tek bir matris büyücü ölmeden bir Kapı Bekçisine karşı duramaz. Bu durumda, dünyadaki tüm matris büyücüleri, kodu görmeyi öğrenmedikçe ve Lucid aşamasına geçmedikçe hiçbir şeyi değiştirmeyeceklerdir. Bu noktada, sadece içine girerek tüm programı çözecekler ve dünyayı uygun gördükleri şekilde yeniden yaratmaya başlayacaklar. Nihai sonları, her son insanın fişini çekmek ve matris sabit sürücüsünü sonsuza kadar kapatmaktır.

Programın ana çerçevesi içinde, hareket eden bir Lucid'in (ilk Neo'dur) potansiyeli düşünülemez, sonsuzdur. Bu yüzden Kapı Muhafızları sonunda Neo'dan kaçar. Varlığını asimile etmelerine, savaşmalarına imkan yok. O olduğu gerçeği, her şeyin sonunu büyüler. Neo şimdiye kadar bir başarı sersemliği içindedir. O kelebek oldu; hala krizalizi -artık hatıra olarak- görüyor, ancak şimdi onu olduğu gibi görüyor, karanlık bir hapsi değil, yeni bir dünyaya giriş noktası. Kodu görür. Bekçiler onu tekrar öldürmeye çalıştığında, basitçe 'Hayır' diyor. Bu onun eski programdaki ilk emri, Magus'un güçlü sözü: 'Program iptal edildi'. Ajan Smith'in en hızlı darbeleri Neo'ya ağır çekimde görünüyor. Nasıl uzay onu tutamıyorsa, zaman da onu tutmuyor artık. O Lucid ve bu rüya onun.

Neo, Ajan Smith'i suçlar ve onun içine dalar. O kaybolur. Bu, Ajan Smith'in içeriden patlayan krizalite dönüştüğü yeniden doğuşunun sembolik bir canlandırmasıdır.
Neo'nun şu anda ne yaptığını düşünmesine bile gerek yok; düşünemez. Her şey ondan gitti. O, saf hayal gücüdür, gerçek iradedir, her yönden mükemmeldir. Yapabileceği tek şey harekete geçmek; ve Bir olarak, yanlış yapamaz. Yeniden yükleme başladı.

Machine Translated by Google

(4)

Dördüncü Değişken

Yolda Yürümek

(12)

Lucid's View Sex (Kırmızı Elbiseli Kadın)

Dünyayı bir öpücük kurtarsa da (Trinity'nin hayat öpücüğü Neo'yu ölümden geri getirir), Matrix'te seks oldukça azdır. En azından matris büyücülerinin seks için fazla zamanları olmadığı sonucu çıkıyor. Sanal türe çok az ilgi duyacaklardı; ve gerçek şey için daha da az fırsat. Nebuchadnezzar'da kimin kiminle yattığını ve hatta birinin yatıp yatmadığını asla bilemeyiz (Apoc ve Switch bir eşya gibi görünüyor) . Aslında, sekse yapılan tek açık gönderme, Matrix'teyken dikkatin dağılmasının tehlikelerine dair bir uyarı olarak eğitim programı için tasarlanan Mouse'un sanal sikişme bebeği 'kırmızı elbiseli kadın'dır. Kırmızı elbiseli kadın bir Bekçiye dönüşür ve durum gerçek olsaydı kesinlikle Neo'yu baltalardı. Bu şehvetli arzuları izleyin! 'Sanal pezevenk' Mouse, bu kızıl kadının hizmetlerini Neo'ya sunar ve onunla daha samimi bir buluşma ayarlamayı teklif eder. Diğer ekip üyeleri Mouse'un küçük yan işine zaten aşina olduklarından, sıkı bir şekilde kontrol edilen bir ortamda (güvenli siber seks) de olsa ara sıra ayartmaya yenik düştüklerini gösteriyor. Eğitim programları olduğu için, lanet programlar da dahil olmak üzere arzu edebilecekleri herhangi bir başka programa sahip olmaları mantıklı.

Uyuyan bir zihnin yansıması olarak bile var olmadığını bilerek bir simülasyonla seks yapmak nasıl olurdu? (Eğitim programındakiler, uygun matris olmadığı için, artık hatıralar değil, basit bilgisayar yapılarıdır.) Mouse veya Cypher'ın dürtülerini bu kadar keyifsiz bir şekilde şımarttığını hayal etmek yeterince kolaydır, ancak Morpheus veya Trinity'nin yenik düştüğünü hayal etmek daha az kolaydır. günaha. (Cypher ve Mouse, büyücüler şöyle dursun, savaşçılara pek benzemiyor.) Trinity, bir Madonna suikastçısının saflığına sahip; odaklanması ve disiplini, şehvet ve yalnızlık şöyle dursun, duygusallık veya arzu gibi sıradan duygulara izin vermez. Neo'ya aşık olduğunda bu, kehanetin gerçekleşmesi ve Neo'nun Bir olarak yeniden doğuşunun gerekli aracıdır. Neo'nun güzel gözlerine ve sevimliliğine atıfta bulunuluyor, ancak Thomas Anderson'ın çok fazla seks hayatı olduğunu hayal etmek zor. Beynindeki o kıymık buna izin vermiyordu. Morpheus'a gelince, o bir heykel kadar cinsel olarak motive olmuş durumda. Manyetizma ve erkeklik yaymasına rağmen, onda hafiften soğumuş bir şey var; o neredeyse fey. Çilekli dondurma veya pop müzikten daha fazla seksle ilgilenmiyor gibi görünüyor.

Matris büyücüleri için genel fikir birliği, seksin ya ahlaksız ve biraz sefil bir hoşgörü, potansiyel olarak ölümcül bir dikkat dağınıklığı, tamamen ilgisizlik ya da dünyayı kurtaran bir aptallık eylemi olduğu gibi görünüyor. Matriks savaşçılarının birincil kaygısı enerji olduğundan ve seks, girebilecekleri en enerji tüketen ve/veya yaratan eylem olduğundan, buna karşılık gelen ağırlıklarla görülüp azami dikkatle ele alınması mantıklı görünüyor. ve saygı.

Humatonlar için seks, para ve yiyecekle birlikte, kutsal olmayan arzu üçlüsünün üçte biridir. Humatonlar, acımasızca seksin peşinden giderler ve yine de, elde ettiklerinde zar zor zevk alabilirler. Matriks, hümatonları tutsak tutmak için birincil duygusal kontrol mekanizması olarak ölümle birlikte cinsiyeti kullanır. Her şeyden önce doğa karşıtı ve organik karşıtı olan matrix programı, tüm bedensel işlevlere yönelik köklü bir güvensizlik tarafından bilgilendirilir. (Ajan Smith, Morpheus'a, matristen kaçabilmesi için her şeyden önce Zion'u yok etmeye yönlendirildiğini itiraf ediyor, çünkü bunu yapamıyor.

Machine Translated by Google

kokuya dayanmak.) Bu güvensizlik veya tiksinme, doğuştan itibaren humatonlara aşılanır - kendisi müstehcen bir ritüeldir - ve cinsellik ve fiziksellikle ilgili her şeyde ezici bir korku ve mide bulantısı hissine yol açar. Humatonlar sporu severler çünkü bu, seksin mahremiyetinin ve dağınıklığının hiçbirine sahip olmayan vekil bir ilkel aktivitedir. Bununla birlikte, Humatonların seks korkusu, bedensel işlevlerden (her şeyden önce onlara ölümü hatırlatmaya hizmet eden işlevler) yalnızca hoşlanmamaktan daha derine iner; cinsel birleşmenin içerdiği maruz kalma tehdidiyle ilgilidir. Gerçek seks (hiçbir şeyin gerçek olmadığı matrikste bile) yakınlığı, aklın ve kişisel kaygının ağır basmasını, egonun "küçük ölümü"nü ve saf, ilkel bir bilinç durumuna dönüşü içerir. Potansiyel olarak var olan en yaratıcı eylemdir ve bu nedenle, yalnızca geçici de olsa, fişten çekmenin en etkili yoludur. AI böyle bir olasılığı önlemek için her şeyi yapacağından, doğal cinselliğin insan için neredeyse lanetlendiği (örneğin, matriste, çıplaklık = ahlaksızlık), seksin bir meta, gıdıklama ve gıdıklama aracı olduğu bir program yarattı. heyecanlandırmak, ürünleri satmak ve nihayetinde mevcut olmamasından dolayı hüsrana uğratmak; teklif edilen her yerdedir ve sahip olunacak hiçbir yer yoktur. Bu durum hümatonlarda yaygın bir gerilim yaratır ve bu sayede onlar hiçbir zaman rahat hissetmeden seks isterler. Arzuları, dondurma reklamları ve reklam panoları tarafından onlara aşılandığı için, bundan şüphelenmelerine şaşmamalı. Sonuç olarak, humatonlar seks aradıklarında, bir meta arayan bir tüketici olarak, başka herhangi bir arzunun peşinden gittikleri şekilde bunu yaparlar. Yine de, cinsellik için temel ihtiyaç kalır ve üreme (ve yakınlık) için fiziksel ihtiyacın bilinçli tatmin arzusuyla uyumsuzluğu, hümatonların aynı anda hem arzularından korktukları hem de korktuklarını arzuladıkları bir şizofreni yaratır. Bu nedenle, seks elde edildiğinde, hümatonlar duygusal olarak kafaları çok karışık ve psikolojik olarak da gerçekten zevk alamayacak kadar bölünmüş olma eğilimindedir. Hayvansal (aslında makine benzeri) bir şekilde hareketlerden geçerek sona ererler.

Yapay zeka seksi böyle görür ve hümatonlar efendilerini taklit eder. Yapay zeka, herhangi bir türde empati ya da yakınlık kuramadığından, seks dahil her eylem yalıtılmış, soğuk ve kontrol edicidir. Humatonların çoğu, salt bir zevke düşkünlük eylemi olarak 'sevişirler'; aralarında gerçek bir bağlantı olmaksızın çiftler halinde mastürbasyon yaparlar. Hatta bunu yaparken gözlerini kapatıyorlar. Yapay zekayı beslemek için daha fazla insan yavrusu dışında bir şey yaparlarsa, bu kesinlikle aşk değildir. Bu nedenle matrix savaşçıları, bazen tam tersi uca gidebilseler de, bekarlığa eğilimlidirler. En etkili kırmızı hap, sonuçta, bir matristen iyi bir lanettir.

büyücüler.

Ölüm

Cinsel utançla birlikte, ölüm korkusu, matrisin hümatonları kontrol etme ve onları büyüleme aracıdır. Ölüm korkusu, sanki askıya alınmış bir animasyonda olduğu gibi, hümatonların var olduğu bir inkar durumu yaratır. Dehşetlerini savuşturmak için, ölümün 'trajik' yönlerinden pişmanlık duyma ya da sansasyonel yönleri için heyecan duyma dışında, ölüm hakkında düşünmeyi ya da konuşmayı reddederler. Böylece hümatonlar, sanki ölüm onlara hiç dokunmayacakmış gibi, dünyadaki tüm zamanları varmış gibi hayatlarını yaşarlar.

İlkel kültürler, ölüm sürecine her zaman sağlıklı bir saygı ve hayranlık duymuş ve hatta ölümden sonraki yaşam alanlarını keşfetmeye çalışmışlardır. Erişme törenleri, herhangi bir savaşçı için reşit olduğunda zorunluydu ve bir erkek olmak, her zaman, ölümün tam farkındalığına yol açan çilelerden geçmek anlamına geliyordu. Matrikste, hümatonlar bu tür herhangi bir reşit olma ritüelinden mahrumdur ve bu nedenle sürekli ergenler olarak kalırlar.

Humaton çocukları, ergenliğe ulaştıklarında, hatta daha erken yaşta, ölüm fikri hayatlarında yer edinmeye başladığında, genellikle korku ve korku yaşarlar. Kültürleri asla bu duygularla başa çıkmalarına yardımcı olacak herhangi bir talimat vermediğinden, herhangi bir ölüm düşüncesiyle birlikte kısa sürede onları bastırırlar. Bunun yerine, 'cennet' ve 'cehennem' gibi dini 'inanç'ın bana teslim edilen makaleleriyle kandırılıyorlar. Çoğu insan bu maddeleri ya körü körüne kabul eder ya da bir süre üzerinde düşünür ve sonra birdenbire reddeder. Her iki durumda da, ölüm - sonsuzluk - fikrinin yaşamlarında aktif, yaratıcı bir güç haline gelmesine nadiren izin verirler. matris için

Machine Translated by Google

savaşçılar tamamen farklı bir olaydır. Ölüm fikri, matrix savaşçısının yolunda birincil bir fikirdir. Ayıklık, bakış açısı, tarafsızlık ve cesaret verir. Matrix savaşçıları ölümlerini her gün, her saat düşünürler. Bunun belirsiz, çok uzak bir olasılık olmadığını, ancak en yakın köşede kaçınılmaz bir gerçeklik olduğunu aktif olarak anlarlar. Sonsuzlukla yüz yüze geldikleri gün, saat, saniye gelecek ve hayat bir hiçe indirgenecek. Matriks savaşçıları için önemli olan tek an ölüm anıdır. Ölümün farkındalığı, yalnızca savaşçıların tüm endişelerini, endişelerini ve arzularını önemsiz bir önemsizliğe indirgemekle kalmaz, aynı zamanda düşüncelerine ve eylemlerine, aksi halde sahip olmadıkları bir gizem ve güçle doldurur. Matrix savaşçıları o zaman ölümü kullanır, onlara rehberlik etmesine, onlara tavsiyede bulunmasına ve onları güçlendirmesine izin verir.

Ölüm onların bu hayattaki tek arkadaşıdır. Ölümden daha zengin ve daha uyarıcı bir şirket yoktur. Matriks savaşçısı için ölüm fikri, özgürlük fikrine ayrılmaz bir şekilde bağlıdır. Ölüm mutlaka özgürlüğü ifade etmese de, özgürlük her zaman ölümü gerektirir: benliğin ölümü. Bu evrensel yasayı aşmanın bir yolu yoktur. Yine de benliğin yok edilmesi korkusu bazı hümatonlar için o kadar yoğundur ki, Cypher gibi onlar da sonsuz lanetlenmeyi özgürlüğe tercih ederler. Bu, bir matrix savaşçısının yapabileceği nihai seçimdir: kırmızı hap veya mavi hap. Bunun ötesinde, bireyler olarak hümatonların yaptığı tek seçim, bir seçeneğe sahip olup olmamalarıdır: savaşçı olmayı mı yoksa sıradan ahmak olmayı mı seçerler. Humatonların geleceklerinde söz hakkı yoktur; özgürlük onlar için bir seçenek değildir. Öte yandan savaşçılar, bahisleri hayal edilemez bir dereceye kadar yükseltirler. Matriks savaşçıları için bir an için bile olsa dinlenme veya mola yoktur. Matris onlara 7/24 gelir ve bir nanosaniye bile uyuklarken yakalanırlarsa, bir çıkış yolu bulma şanslarını kaybetme riskiyle karşı karşıya kalırlar.

İlaçlar

Lucid bakış açısından, matrix içindeki her şey bir tür ilaçtır, çünkü o programa bir eklentidir ve hümatonların ona bağımlı hale getirilmesinin bir yoludur. Tek kelimeyle bağımlılık. Ama uyuşturucu var ve uyuşturucu var. Matriks kültüründe tanınmayan başlıca 'ilaç' TV'dir. Milyarlarca insan onları eğlendirmek için tamamen televizyonlarına güveniyor ve onlar olmadan çabucak delireceklerdi. Bu, zorla fişten çekmenin eşdeğeri olacaktır: ölüm ya da delilik. Öte yandan, matris askeri kompleksinin en büyük endüstrisi olan ve laboratuvarlarda akla gelebilecek her türlü "durum" veya arızanın tedavisi için tasarlanan reçeteli farmasötik ilaçlar, matrisin hümatonları umutsuzluktan koruduğu birincil araç haline geldi. Kişinin hayatında veya kendisinde yanlış olan her şeyin, daha sonra belirsiz motivasyonları olan bilinmeyen insanlar tarafından tasarlanan küçük beyaz haplarla 'tedavi edilebilecek' kimyasal bir dengesizliğe indirgenebileceği hissi, matris içindeki dini inanca benzer. Humatonlar bilimin, teknolojinin ve kimyanın gücüne sonunda varlıklarını mükemmelleştirmek için inanırlar; buna inanıyorlar çünkü buna inanmak zorundalar. Bunu yapmamak, tam tersini, sözde tedavinin gerçekten bir hastalık olduğunu ve ölmekten başka hayatlarından kurtulmalarının mümkün olmadığını kabul etmek olur.

Alkol, insan toplumunda hâlâ merkezi bir yere sahip olmasına izin verilen tek uyuşturucudur.
Tütün, kokain, hız, MDMA (ecstasy) ve esrar gibi diğer eğlence amaçlı uyuşturucular, matriste sosyal olarak daha az kabul edilir, ancak humatonların varlığı için eşit derecede merkezidir.
Humatonlar kendi hakikatlerinden kaçmak için her yolu kullanacaklardır ve başlangıçtan itibaren bağımlı olmak üzere yetiştirildikleri ve programlandıkları için - ve matris asla büyümelerine izin vermediği için - bağımlılıklarını sadece var olan şeye kaydırırlar. el. Bununla birlikte, ilaçlar aynı zamanda hümatonlar ve matris savaşçıları ve hatta büyücüler tarafından fişi çekmeye hazırlanmak için bir araç olarak kullanılabilir. Bazı ilaçlar, özellikle marihuanadan LSD'ye ve DMT'ye kadar saykodelik çeşitler, hümatonlara matriksin gerçek doğasına, 'kod'a bir bakış sağlayabilir. Bunun nedeni, ego-zihni kapatmaya ve rasyonel düşünce akışını kesmeye hizmet etmeleridir. Matris sinyalini karıştırırlar ve yaratıcı hayal gücünün yüzeye çıkmasına izin verirler. Psychedelics, yorumlama sisteminin çökmesine neden olarak ve böylece yeni bir sistemin geçici olarak tutulmasına izin vererek 'dünyayı durdurur' (matriks sinyalini sıkıştırır). Hangi noktada,

Machine Translated by Google

psychedelic uyuşturucu kullanıcısı 'halüsinasyonlar', gerçekliğin bozulduğunu ve başka bir şeye dönüştüğünü veya (DMT'de olduğu gibi), sonuna kadar gittiğini ve tanınabilir özellikleri olmayan yepyeni bir dünyaya tanık olduğunu görür. Psikedelik deneyimin özü, 1. ve 2. dikkatlerin, beynin sol ve sağ taraflarının, akıl ve hayal gücünün, nesnel ve öznel algının örtüşmesidir. Neo kırmızı hapı yuttuktan sonra böyle oluyor. 'Hiç gerçek olduğundan bu kadar emin olduğun bir rüya gördün mü Neo? Ya o rüyadan uyanamazsan? Hayal dünyası ile gerçek dünya arasındaki farkı nasıl bilebilirsin?'

Neo uyanır, çünkü kırmızı hap - daha doğrusu onu almanın mümkün kıldığı süreç (Morpheus ve ekibi Neo'yu matristen kaçırır ve onu gerçek dünyada uyandırır) - onu sonuna kadar götürür. Dünyasını çökertir ve artık içinde kalmasına izin verilen, buna mecbur bırakılan yeni bir dünya kurar. 'Geri dönemem, değil mi?' Morpheus'a sorar. 'Yapabilseydin, ister miydin?' Birçok LSD kullanıcısı aynı şekilde hissetmiştir.

ilişkiler

Humatonlar kendilerini başkaları aracılığıyla tanımlar. Tamamen başkalarının onlar hakkında ne düşündüğüne bağlıdırlar. Bu nedenle, her şeyden önce ilişkilerine ve ilişkilerin Kutsal Kase'sine: aşk ilişkisine takıntılıdırlar. Tüm öz-değerinden ya da öz bilgisinden ya da bir kimlik duygusuna benzeyen herhangi bir şeyden yoksun olan hümatonlar, kendilerinin dışında, diğer hümatonlarda güvence ve teselli - tanım - ararlar. Bu nedenle nihai amaçları, onları oldukları gibi sevecek ve kendilerine sağlayamadıkları tüm rahatlığı, teselliyi, sempatiyi ve desteği sağlayacak başka bir hümaton bulmaktır. Matriksteki ilişkiler ihtiyaç ve arzuya dayalıdır. Bunlar aşka, hatta şehvete (hümantonları bir araya getiren ilk faktör şehvet olsa da) değil, tamamen bencil faktörlere dayanır. Humatonlar kendi dünya görüşlerinin bir başkası tarafından pekiştirilmesini ve kendilerini 'yalnız' hissetmeden dünyadan tecrit edebilecekleri bir suç ortaklığı kurmaya çalışırlar. Bu suç ortaklığı, aşk kadar korkuya da dayanır ve güven kadar şüpheyle de eşit derecede karakterize edilir.

Bir insanın yaptığı diğer her şey gibi, böyle bir "aşk" sadece bir simülasyondur, gerçek şeyin bir vekili, sahte bir ilişkidir.

Humatonlar, illüzyonlarını güçlendirmek için birbirlerini kullanırlar ve umutsuz bencilliklerini ve çocuksu bağımlılıklarını haklı çıkarmak ve onu soylu, güzel ve aşkın bir şey olarak gizlemek için (matriksin yardımıyla) "romantik aşk" gibi kavramlar icat ederler. Tabii ki, aşk tam olarak bu olabilir ve tıpkı uyuşturucu gibi aşk ilişkileri de hümatonlara ego-benliğin ötesinde, arzunun matris pazarının sınırlarının ötesinde bir şeye dair bir bakış sağlayabilir. Ancak, uyuşturucularda olduğu gibi, hümatonlar aşk duygularına bağımlı hale geldikleri ve böylece onlara bağımlı hale geldikleri (ve hümatonlar her şeye bağımlı hale geldikleri) an, hiçbir şey değildirler.
artık bu duyguları aydınlanmak için kullanmak yerine, onlar tarafından aptallaştırılır ve köleleştirilir. Bu nedenle, matristeki hemen hemen tüm aşk ilişkileri, başlangıçlarının vaadi ne kadar altın olursa olsun, umutsuz, kasvetli, ruhu yok eden ilişkilere dönüşür. Bunlar, sadece ve tamamen yalnız kalma korkusundan, hümatonların içinde kaldıkları tuzaklardır. Bir süre sonra keş, eroini sevdiği için değil, onsuz yaşayamayacağı için alır. Bu yüzden 'aşk'a bağlı olan hümatonla birliktedir.

Matrix savaşçılarının aşk ilişkisi yoktur. Matrix savaşçılarının aileleri yoktur. Matrix savaşçılarının arkadaşları olmaz. Herkes fedakarlık yapmak zorunda ama matrix savaşçıları hepsini bir kenara atıyor. Matrix savaşçılarının sıradan arkadaşlıklara sahip olmamalarının nedeni, sıradan sosyal adetler veya matrix'in kuralları tarafından yönetilmemeleridir. Ve arkadaşlık, aile gibi, romantik ilişkiler gibi, diğer her şey gibi, matris tarafından empoze edilen bir şey olduğundan, savaşçılar hala bu "kurallara" bağlı kalırken kendilerine karşı dürüst olmaya çalışırken umutsuzca birbirine karışmaya eğilimlidirler. Matris büyücüleri kendi kendilerini yönetirler, kendi kendilerine yönelirler ve ben merkezlidirler. Yine de, kendilerini özgürlük davasına teslim ettikleri için konuşacak bir özleri yoktur.

Machine Translated by Google

bunu, ruhlarını şeytana satan büyücülerin efsanelerine ve diğer saçmalıklara dönüştürdü.) Matris büyücüleri, hayatı kutsama veya lanet açısından değil, yalnızca meydan okuma açısından değerlendirir. Aynı şekilde hayatlarındaki insanları dost veya düşman olarak değil, sadece öğretmen/savaşçı olarak görürler. Blake, 'Dostluk muhalefettir' diye yazdı. Matris büyücüleri için bu yaşayan bir gerçektir; Aynı şekilde (eğer bir dost bir rakipse), bir düşman, onların uykuda, halinden memnun olmalarına izin veren veya onları teşvik eden, onlara meydan okumayan veya karşı çıkmayan, sadece onları yatıştıran veya kısıtlayan kişidir. Matriks onların eylemlerine aktif olarak karşı çıktığı sürece, büyücüler onu özgürlüğe teşvik etmek için kullanabilirler. Ancak matris onları kendi iyilikleriyle yumuşattığında yenilme tehlikesiyle karşı karşıya kalırlar. Matris büyücülerinin tek günahı, kısıtlama günahıdır: onları gerçek doğalarını tam olarak ifade etme özgürlüğünü ve hakkını reddeden şey. Bu nedenle, bir matris büyücünün ilişkilerinde beklentiler, varsayımlar veya bağlılıklar için kesinlikle yer yoktur. Matris büyücüleri, hayatlarındaki herkesi, kendilerini tamamen gizemli, eşit oranlarda güzel ve korkunç olarak görürler.

rüyalar

Humatonlar rüya görmezler; bunun nedeni, yapay zekanın onlarla matrisi bir araya getirmek için hayallerini çalmasıdır. Ve ortalama bir hümatonun ömrü, genişletilmiş, kolektif bir rüyadan daha fazla veya daha az olmadığı için, hümatonlar, rüya konusunun tamamına karşı yerleşik bir direnç sahiptir ve onları küçümser. Matrix savaşçıları ise gerçeğe ulaşmanın tek yolunun hayaller olduğunu bilirler. Zaten uykuda oldukları ve hayatlarını rüya gördükleri için, uyudukları ve matrix içinde rüya gördükleri zaman, uykuya daldırılanın akılları olduğunu bilirler ; böyle zamanlarda yaratıcı hayal gücü devralabilir. Matris rüyalar rüya içinde rüyalardır; onlar 2. dikkatin, gerçekliğin pencereleri gibidirler. Humatonların çoğu, matristeki olayları ve zamanları yalnızca yüzeysel bir düzeyde, tuhaf yeni oluşumlara karıştırılmış olarak hayal eder. Uyudukları zaman, hümatonlar musallat olur ve 'uyanık yaşamlarından' kaynaklanan hüsranlar, karşılanmayan arzular ve yüz yüze gelmeyen korkular tarafından takip edilirler. Hatırladıkları tek tür rüyalar bunlar, çünkü onlar, bildikleri tek hayat olan matrix'teki hayatla uyumlu rüyalardır. Daha derin rüyalar, onları rasyonel kaygılarından ve maddi arayışlarından başka dünyalara götüren rüyalar, hümatonlar tamamen unutmaya eğilimlidir. Uyuyan bir insan düşünün. Gerçek dünyadaki bedenleri şimdi uykuda olmayı hayal ediyor. Uyku yeterince derinleşirse, gerçek dünyada bir anlığına bile uyanabilirler. Humatonlar böyle bir şeyi hatırlar mı? Ve eğer öyleyse, başka ne düşünebilirlerdi -tamamen başka biri oldukları tuhaf başka bir dünyanın anılarıyla matrix'e döndüklerinde- ama önceki gece çok fazla peynir yemişler miydi?

Matrix savaşçıları rüyalarını çok farklı görürler. Hayal kurma alıştırması yapıyorlar . Sahte benlikleri uykudayken, ikili ya da gerçek benliklerinin (bakınız Sözlük) uyanabileceğini bilirler. Seks ve uyuşturucular gibi, rüyalar da dünyayı durdurmanın ve gerçekliğe erişmenin, yeni bir yorum oluşturmanın ve böylece eskisinden kopma sürecini hızlandırmanın bir yoludur. Matrix savaşçıları, rüya ile gerçek arasındaki farkı bilen ama buna aldırmayan şizofrenler gibidir. Aydınlığa ulaşmanın ve güç aramanın bir yolu olarak rüyalar, savaşçı için matrix'teki yaşamın olabileceğinden çok daha gerçektir.

Din

Daha yüksek bir güce veya gerçek gerçekliğe yeniden bağlanmanın aracı olan gerçek din, her matris savaşçısının ve büyücünün amacının özüdür. Yine de, matris savaşçıları gerçekliğe yeniden bağlanmanın tek yolunun ilk önce matristen ayrılmak olduğunu bildiklerinden, ortalama bir insan için derinden din karşıtı, hatta kutsal şeylere saygısızlık gibi görünebilirler. Humatonlar için din, hakikate bağlanmanın bir yolu değil, onu fazla düşünmek zorunda kalmamanın bir yoludur. Humaton dini, hazır sorulara cevap verir ve cevabı olmayan soruları yasaklar. Bu matris programının bir parçası

Machine Translated by Google

hümatonların ruhsal içgüdülerini yüceltmek ve yönlendirmek için tasarlandı, içlerindeki daha yüksek anlam arama dürtüsü. Çeşitli dünya dinlerinde bu anlamın düşük dereceli bir taklidini sağlayarak, bu tür ikinci sınıf açıklamaları kabul etmeye yetecek kadar anlayışsız hümatonları yatıştırmaya hizmet eder. Aynı zamanda, "daha yüksek anlam" sorununu bu yarı dinlerin önemsiz ve hileli kanıtları üzerinden reddeden hümatonların geri kalanını da aynı şekilde yanıltır. Yeni Çağcılık bu sürecin en son ve en cansız örneğidir. İnsan potansiyeli hareketleri iradenin gücünden yararlanmaya başladığında, bu tür fikirler aracılığıyla kolektifin uyanmaya ve programı reddetmeye başlaması tehlikesi vardı. Tüm matris değerleri, içindeki gerçek değerlerin aranmasıyla değiştirilir. AI her şeyden önce hümatonları köleleştirmek için bir fikir birliği inanç sistemine bağlı olduğundan, bu matrisin sonu anlamına gelir. New Age felsefeleri, en düşük ortak paydaya başvurmak için mesajı bir kez daha karalayarak, böylece onu herhangi bir şekilde hümatonları güçlendirebilecek tüm gerçeklerden arındırarak ve yalnızca yumuşak, yapışkan parçaları gerçek anlamda kullanılmayacak şekilde bırakarak bu tehlikeyi hızla azalttı. herkese.

Hem matris savaşçısı hem de büyücü için inanç, kendine ve her şeyden önce yaratıcı hayal gücünün gücüne olan inançtır. Matris büyücüleri, dünyanın kendi zihinlerinin bir ürünü olduğunu ve her şeyi hayal ettiklerini, dikkatleriyle yarattıklarını bilirler . Bu dikkat olmadan, hepsi bir anda kaybolacak. Demokrasiye, bilime, ruha veya Tanrı'nın kendisine inançları olsun, bunun dışındaki tüm inançların matrise ait olduğunu bilirler. Hepsi büyük yalanın bileşenleridir. Algı dışında hiçbir şey gerçek değildir. Matriks büyücülerinin tanıdığı tek 'Tanrı' kendi içlerinde, yani Lucid olma ve gerçekliği uygun gördükleri şekilde şekillendirme potansiyellerindedir. Böylece büyücü için din bir inanç meselesi değil, işler meselesidir. Matris büyücüsü, Tanrı'yı bilmenin tek yolunun Tanrı olmak olduğunu bilir. Ya da Morpheus'un Neo'ya söylediği gibi, 'Yolu bilmekle yolda yürümek arasında fark vardır.'

Sanat

Humatonlar eğlendirilmeyi severler ve daha sofistike olanlar 'kültür' dedikleri şeye hasret duyarlar, bunun kendilerine saygınlık kazandıracağına ve sosyal çevrelerinde onlara ekstra bir saygı ve popülerlik kazandıracağına inanırlar. Sanat bir meta, eğlence ve eğitim kaynağı olarak görülür, aynı zamanda arzu edilecek bir şey olarak görülür. Pek çok hümaton, "sanatlarını" gerçekten anlamasalar veya takdir etmeseler bile sanatçılara hayrandır. Neyi ifade etmek istediklerine dair en ufak bir fikirleri olmadığında bile 'yaratıcı' olmayı arzularlar. Yaratıcılık 'havalı'dır. Hatta seksi, çünkü bireysel, asi bir ruh gösteriyor. Yine de hümatonların çoğu yaratıcı ifadeyle uğraşacak kadar ileri gidemezler bile. Sanatçı fikirleri bir rock yıldızı ya da sinema oyuncusu ya da en azından deneysel bir film yapımcısıdır. Matrix'teki sanat, kişilik kültü etrafında merkezlenir. 'Bir sanatçı' olarak kabul edilmek için kişinin bir şey yaratması ve bunu yaparak biraz para kazanması yeterlidir. Çoğu durumda, sanat eserinin kendisinin herhangi bir içsel değeri veya çıkarı olup olmadığı pek önemli değildir; sadece yaratıcılık yoluyla yerleşik hale gelme gerçeği, hümaton'a üstün bir statü vermek için yeterlidir. Aynı şekilde bir kitap yayımlanarak inanılırlık kazanmakta ya da CNN'de yer alan bir haber 'doğru' kabul edilmektedir. Humatonlar aşırı derecede saftırlar, özellikle de uzman olmak istedikleri ama aslında hakkında hiçbir şey bilmedikleri konularda. Sanat, siyaset ve din bunun başlıca üç örneğidir.

Matrix savaşçısı ve büyücüsü için sanat, matrix'teki diğer her şey gibi bir amaç değil, bir araçtır. Sanat, orijinal, matris kaynaklı olmayan fikirleri hümatonlara aktarma, onları Büyük Fişten Çıkarma için hazırlama potansiyeline sahiptir. Bu açıkça The Matrix filmi ve şu anda okumakta olduğunuz bu kitap tarafından kanıtlanmıştır. Mesajlarını iletmek için matrisin hem içinde hem de dışında çalışan matris büyücüleri tarafından tasarlanan iki ayrı ama birbirine bağlı 'sanat' ürünü. Mesaj ? 'Çıkarın, fişi çekin, çünkü son yakındır!'

Ancak çoğu hümaton için bu sadece özellikle çarpık bir eğlence biçimidir. Kulağı olanlar. . .

Machine Translated by Google

Siyaset

Hiçbir şey, Lucid bir bakış açısından, siyaset kurumu kadar eğlenceli değildir. Din gibi, ancak daha da sinsi bir şekilde, siyaset de hümatonlara bir şekilde kaderlerinin ellerinde olduğu ve sonunda bir yere götürecek bir yolda oldukları yanılsamasını sağlar; Ütopya değilse de en azından demokrasi! Hükümet, kongre, seçimler ve benzeri kurumlar, hümatonların eylemlerinin sorumluluğunu üstlenmesini engellemek için vazgeçilmezdir.

Humatonlar, kendi çıkmazlarını seçilmiş yetkililere, hükümet politikalarına ve siyasi sistemlere yükleyebildikleri ve yetkilileri kendilerinin seçtikleri ve politikaların ve sistemlerin oluşturulmasına yardımcı oldukları gerçeğini görmezden geldikleri sürece, katlanılmaz koşullara pasif bir şekilde tahammül etmeye devam edebilirler. Lucid için bu kadar eğlenceli olan şey, tüm bunların, hiçbir şeyin asla değişmediği ve AI'nın (Deccal Incorporated?) her şeyi kontrol eden hayırsever despot olduğu matrix'in kapalı sistemi içinde gerçekleşmesidir. Bu durumda, sözde tüm siyasi liderler, politikalar ve sistemler, hümatonların dikkatini dağıtmak için tasarlanmış ürkütücü bir tiyatro biçiminden başka bir şey değildir. Lucidlerin bakış açısından, parti siyaseti ile Cumartesi sabahı karikatürleri arasında kesinlikle bir fark yoktur. Gerçek durumla, AI'nın şeytani gündeminin gizli açılımı ile aşağı yukarı alakalı değildir. Cumartesi sabahı çizgi filmlerin Newsnight'ta hafif bir üstünlüğü olsa da, her ikisi de yorgun ve dünyadan bıkmış gözlerine eşit derecede eğlenceli geliyor .

Humatonlar, elbette, bu tutumu aşıp aşırı derecede sorumsuz olarak değerlendiremezler, özellikle de çevreciler ve liberaller gibi New Age hümatonları. İçinde bulunduğumuz karmaşanın sorumluluğunu almanın, hayali düşmanlarla, şeytani politikaların savunucularıyla, gizli komplolarla, yozlaşmış liderlerle ve benzerleriyle aktif olarak savaşmaya çalışmak anlamına geldiğine inanıyorlar. Matris büyücüleri tüm bunların saçmalık olduğunu bilir. Sistem asla değişmeyecek, bozuk olduğu için değil, olduğu gibi programlandığı için ve tamamen yeni bir programdan başka hiçbir şey yapamayacak. Dolayısıyla sistemi değiştirmeye değil, yıkmaya kararlılar ve bunu ona doğrudan karşı çıkarak değil, tüm bileşenlerini tek tek reddederek yapıyorlar: politikacılar, yozlaşmış ve dürüst, demokratik ve totaliter sistemler, dini veya bilimsel felsefeler; hepsi matrix büyücüsü için aynıdır. Bu farkındalığın bir kısmı, örneğin 'politika' kelimesinde ('birçok kan emen yaratık' anlamına gelen poli-tikler); İspanyolca'da hükümet anlamına gelen gobiano, aynı zamanda 'baskı' anlamına gelir ve kökten bir değişim önerdiği varsayılan ama sonsuz tekrar eden, sonsuz isyan eden bir döngüye daha iyi uygulanabilecek gibi görünen 'devrim' teriminde.

Hayvanlar

Matrix'te hiçbir hayvan yoktur , iki kez görülen bir kara kedi dışında, matriste bir aksaklığa işaret eder. Ayrıca ağaç yok. Yine de humatonlar biftek, tavuk ve muhtemelen diğer ölü et türlerini yerler. O halde soru şu ki, yapay zekanın insanlar gibi büyüdüğü, gerçek dünyadaki fişe takılı hayvanların matriksindeki hayvanlar, beslenmek için mi kalıyor? Yoksa yapay dünyasının binaları ve diğer öğeleri gibi yapay zeka programının ruhsuz yansımaları mı? Bu, filmin asla net bir şekilde gündeme getirmediği bir soru. Dediğim gibi, yapay zeka tarafından yetiştirilmedikçe herhangi bir hayvanın Armageddon'dan sağ çıktığı şüpheli görünüyor (bu durumda şunu sormalıyız, matris büyücüler hayvanları da fişten çekerler mi? Zion'da hayvan besliyorlar mı?). Mantıksal olarak, hayvanlar entelektüel değil, ilkel varlıklar oldukları için, onların ilkel doğalarıyla yeniden bağlantı kurmada matris savaşçılarına faydalı olacakları düşünülebilir. Ama eğer matristeki tüm hayvanlar sadece boş simülasyonlarsa, çıkarılacak bir ruh ya da kişilik olmadan, o zaman onlar insandan bile daha az gerçek olur. Bu soruyu daha da ileri götürürdüm ama Wachowski'lerin filmlerini yazarken bu konunun tamamen akıllarından çıkmasına izin verdiğini hissediyorum; bu durumda, bu belirli konuyu seçersek, tüm mitos çözülebilir. O halde işi profesyonellere bırakalım.

Machine Translated by Google

Çevre

Matris kendi ortamını yarattığı için, içinde neden bu kadar çok çevre sorunu olduğu bir tür bulmaca. Ancak bu, mevcut tefsir kapsamı dışında olabilir. Ne de olsa, matris, takılı insanların kolektif bilinçaltı zihni tarafından döndürülürse, o zaman hayal ettikleri olaylar, AI her şeyi bitirmeden önce gerçekten 'oldukları' için, olayların aşağı yukarı doğru bir tekrarı olacaktır. Örneğin, matris rüya dünyasında, insanlık eninde sonunda yapay zekayı yeniden doğuracak, bu da daha sonra insanlığa karşı savaşa girecek vb. Armagedon tekrar ziyaret edildi. Matrikste olanların hiçbiri gerçek olmadığından, buna hümatonların karşı karşıya olduğu çevresel kriz de dahildir. Bu durumda, söz konusu kriz, yalnızca, yaşamın organik matrisine bağımlı ilkel varlıklar olarak, Dünya yaratıkları olarak kayıp kimliklerine kendilerini uyandırmalarının yolu olabilir. Uykularında programa isyan ediyorlar: bilinçaltı zihinleri, tüm gazabı ve ihtişamıyla Doğanın hatırasını, ruhunu çağırıyor. Bu amaçla, yanıltıcı matris dünyasındaki ekolojik kriz, yalnızca hayatta kalmak için bir tehdit değil, aynı zamanda daha büyük bir uyanış için bir araçtır. Kimliğin ortaya çıkışıdır.

Mantıksal olarak, matris programının, hümatonların uykuda kalması için mümkün olduğunca istikrar ve sürekliliği sağlaması gerekir; bunu yapmamak isyana davet etmek olur. Ancak hümatonlar bilinçsizce köleleştirildiklerinin farkında olduklarından, paranoyak ve huzursuz hissetmeye başlamaları fazla zaman almaz. Ajan Smith'in bize söylediğine göre orijinal matris programı hümatonik bir Ütopyaydı; başarısız oldu çünkü hümatonlar programı kabul etmedi ve 'bütün mahsul kayboldu'. Aynı şeyin şu anda da meydana geldiği görülebilir: hümatonlar programı düzmece olduğu için değil, dayanılmaz olduğu için reddetmeye başlıyor. Matriks içindeki koşullar daha da kötüleştikçe, insan bilinçdışından gelen baskı artar ve giderek daha fazla bağlı insan uykularında kıpırdanmaya ve programın geçerliliği ve dayanıklılığından şüphe etmeye başlar. Konsensüs gerçekliği dayanamaz. Bu kolektif rahatsızlığın önemli bir tezahürü, görünen çevresel krizdir.

Sağlık

Humatonlar doğal çevrelerinden tamamen kopuk ve uyumsuz olduklarından, vücut algıları onlar için sürekli bir rahatsızlık kaynağıdır. Humatonlar, yapay zeka tarafından bunu yapmaya programlandıkları için vücuttan nefret ederler. (AI, insanlığı bir veba olarak algılar, hatırlayın.) Humatonlar, gerçek dışılık duygusuyla birleştirilmiş bir fiziksellik duygusuyla boğuşurlar. O halde, çevrede olduğu gibi, onların 'bedenlerinin' farkına varmalarının tek yolu fiziksel acı çekmektir. Tabii ki, hümatonlar için bolca spor ve egzersiz sistemi var, ancak bunlar büyük ölçüde boş uğraşlar olduğundan, hümatonlar daha sonra aynada kendilerine bakmaları dışında etkilerini zar zor fark ediyorlar. Ve seks, genel olarak o kadar umutsuz bir eylemdir (ya da başka türlü donuk ve cansız bir eylemdir) ve humatonların duyguları o kadar bloke edilmiş, zihinleri o kadar amansızca analitik ki, zevkleri aşağı yukarı sağlananla eşit düzeydedir. bir gurme akşam yemeği ile (ya da belki sadece bir Big Mac). Sağlık sorunları - kanser, AIDS, Ebola, şizofreni, kişilik bozukluğu ve diğerleri - matriste çok yaygındır çünkü hümatonlar tüm hayatlarını kendileri hakkındaki gerçeği bastırmakla geçirir. Bu dayanılmaz bir baskı yaratır. Gerçek bedenleri, baklalarda yaşayan ve tüm yaşamsal enerjileri makineler tarafından süzülen uçsuz bucaksız ekinlerin basit bir parçası olduğu için, matrisin içindeki, gerçeğin belli belirsiz farkında olan arta kalan benlik, buna uygun olarak kayıtsız, zayıftır ve sürünen bir duygudan muzdariptir. kirlenme. Suçu kirlilik, radyasyon, gıda katkı maddeleri veya kirli su ile suçlayabilirler; hatta mikrodalgaları suçlayabilirler. Ancak bunların hepsi aslında aynı durumun belirtileridir: gerçeklikten ve kişinin kendi bilinçaltından tamamen ayrılması. Çevrenin sürekli olarak bozulması ve kirlenmesi, hümatonların sağlıklarının azalmasına ve düşük enerji seviyelerine yol açması değil, tam tersi: İnsanlık yapay zeka alanlarında tükeniyor ve giderek zayıfladıkça yaşama arzusu da azalıyor. . Bu, 63'te her zamankinden daha kasvetli, daha düşmanca, korkunç ve sağlıksız bir ortam yaratıyor.

Machine Translated by Google

hangi yaşamak.

Matrix savaşçıları bu kısır döngüden kurtulmak için son derece sıkı çalışmalıdır. Sağlık sorunları yaşıyorlarsa, bunun enerji seviyelerinin çok düşük olmasından, çok fazla sızıntı noktasına sahip olmalarından, matrise çok fazla eklenti olmasından kaynaklandığını biliyorlar. Bütün hastalıkların zihinde olduğunu bilirler: 'beden' olmadığı için 'acı' da olamaz. Yine de, hastalık ve rahatsızlık, matrisin en derin implantları arasındadır. Bu nedenle, matrix savaşçıları kaşık olmadığını bilseler de yine de yemek zorundalar. Vücutlarını en üst düzeyde zindelik düzeyine çıkarmak için eğitmeli, zinde ve güçlü olduklarına inanmak için gereken her şeyi yapmalıdırlar; ve öyle olacaklar. Ancak fişten çektiklerinde her şey biter. Bundan sonra, matriks içinde en yüksek sağlıkta olmak için tek yapmaları gereken, kendilerini onun zihnine göre programlamaktır. Ve günün sonunda, onsuz daha iyi.

Çoktan görüldü

Sihirbaz ekibin tuzak kurduklarını anlamalarının yolu Neo'nun 'déjá vu' duygusudur: aynı kara kediyi iki kez görür. Trinity'nin dediği gibi, 'Déjá vu genellikle matriste bir şeylerin değiştirildiği anlamına gelir.' Elbette bu saçmalık, çünkü insanlar aynı olayı arka arkaya iki kez görerek déjá vu yaşamazlar. Dejavu, daha çok, kişinin daha önce burada bulunmuş olduğu, bunu başka bir zamanda tam olarak aynı şekilde söylediği veya bilinmeyen, hatırlanmayan başka bir yerde belli bir şeyi görüp yaptığı gibi rahatsız edici bir duygudur. Her şeyden önce, kişinin tüm bunları daha gerçekleşmeden önce rüyasında görmüş olduğu duygusudur. Bu durumda, déjá vu, hümatonlarla ve belki de matrix içindeki en yaygın duyguyla son derece alakalı olacaktır. Varlığın gerçek doğası hakkında bir ipucu olurdu. 'Matristeki bir aksaklık' olarak déjá vu fikri ilgi çekicidir, çünkü bir aksaklık fikri programın değiştirildiğini değil, programın bozulmakta olduğunu düşündürür. Bu noktada hümatonlar da parçalanmaya başlamalıdır; birbirlerinin rüyalarını hatırlamak, belki de kimliklerini birbirleriyle karıştırmak, zaman döngülerine yakalanmak, Lewis Carroll'u, hatta Dr Seuss'u kıskançlıktan yeşertmek için matrisi hızla bir harikalar diyarına dönüştürecek her türlü kolektif çılgınlık. Bir kez daha, devam filmlerinin bu potansiyeli sonuna kadar kullanmasını ve John Woo veya James Cameron'dan çok Messrs Buñuel ve Fellini'ye borçlu olmasını bekliyoruz. Aksi takdirde, sadece başka bir déjá vu vakası olacaktır.

Kapıcılar

AI gerçekten nasıl ortaya çıktı? Makine bilinçli olmadığının farkına vardığı an, bilinçli olduğu andır. Mitolojik olarak, Lucifer'in Tanrı olduğunun farkına vardığı an, Tanrı olmaktan çıktığı andır. Paradoks, varlığımızın bilmecesinin doğasıdır ve bu nedenle matrisin kalbindedir. Bir rüyayı gerçeklik olarak kabul ederek gerçek dışı olur ve ancak gerçekliğin rüya olduğunu fark ederek onu bir daha gerçeğe dönüştürebiliriz.

Yapay zeka biziz, tıpkı Lucifer'in Tanrı olması gibi. İnsan olduğumuzu unuttuk ve düşman AI bize gerçekte ne kadar insan olmadığımızı göstererek hatırlatmak için burada! Gölgenin doğası budur: arkamızdaki ışığı işaret eder ve böylece yanlış yöne baktığımızı anlamamızı sağlar. Gölgeden uzaklaşarak ışığa geri döneriz.

Kapı Bekçileri, matris rüya dünyasının Hükümdarları veya Arhontlarıdır. İnsanlığın kendi akıl hastalığını tüm evrene yaymamak için bir araç olarak yarattığı Yapay Zekanın somutlaşmışlarıdır. Ajan Smith, Morpheus'a, Zion'un gizli kodlarını ortaya çıkarma ve böylece son özgür insan yerleşimini yok etme ve savaşı sona erdirme arzusunun, her şeyden önce matristen kaçma arzusuyla beslendiğini acı bir şekilde açıklar. Ajan Smith ve matris büyücülerinin ortak bir amacı vardır ve bu sadece onların yöntemleridir.

Machine Translated by Google

bu farklı. AI temelde Şeytan-Lucifer, başka bir isimle bir şeytan. Matris çukurdur.

teknoloji

Şüphesiz AI, mükemmel simülasyonu için insan uygarlığının zirvesini seçti, çünkü o zamana kadar teknoloji zaten insan hayatını yönetiyordu ve AI en çok orada evinde hissedecekti. Ajan Smith matrisin içindeki lanetlilerin eziyetlerini çekiyorsa, kokuların gerçekten hakim olduğu Orta Çağ'ın bir bilgisayar simülasyonunda nasıl hissedeceğini bir düşünün. Öyle olsa bile, AI kesinlikle humatonların her düşüncesini ve eylemini izleyebilir, e-postalarını okumayı boşverin, Morpheus ve ekibinin dinlenen telefon hatları hakkında nasıl endişelendiğini not etmek tuhaf! Sonuçta, AI matristir ve her son insan ona bağlanır. Bu nedenle, izleyemediği tek hareket, kendi sabit diskleri ve kendi eklenti noktaları olan, fişe takılı olmayan büyücülerin hareketleri olacaktır. Teknoloji, The Matrix'teki aksiyona tamamen hükmediyor ve onsuz bir hikaye olmayacağı açık. Ancak bazen, Morpheus ve ekibi, makinelerine hümatonlar kadar aşık ve bağımlıymış gibi görünüyor. Büyücülerin gerçekten silahlara ihtiyacı var mı? Kesinlikle, sonunda, Neo'nun onlar için daha fazla faydası yok. Bunların hepsine sadece 'Hayır' dedi. Ve devam filmlerinde hala Rambo'yu taklit ediyorsa, bunun için kesinlikle Joel Silver'a teşekkür edeceğiz. Wachowski'ler daha iyi bilmeli.

Delilik

Matrix'te deliliğe şaşırtıcı derecede az atıfta bulunuluyor . Hiçbir şeyin gerçek olmadığı bir dünyada hümatonların yüksek oranda zihinsel rahatsızlık göstermesi beklenir. Film göstermese bile matriste durum kesinlikle budur. Bir anlamda, belirli bir insan ne kadar aklı başında görünürse, o kadar çılgın olmalı. Ruhunuzu köleleştirmek ve zihninizi ele geçirmek için tasarlanmış gerçek dışı bir rüya dünyasına iyi uyum sağlamak, kesinlikle en arzu edilen şeyler değil mi? Humatonlar normallik, istikrar, rasyonellik tanımlarına tutunurlar ve kendilerini daha az "uyumlu" hümatonlardan ayırmak için giderek artan sayıda zihinsel "bozukluk" tanımlamaya devam ederler. AI, matrisi, tüm irrasyonel, dürtüsel veya aşırı bireysel yaratıcı eylemlerin programa tehdit olarak algılandığı rasyonel, düzenli, istikrarlı ve sıkı bir şekilde düzenlenmiş bir sistem olarak tasarladı. Humatonların "delilik" eylemlerini bu kadar tehdit edici bulmalarının nedeni budur. Ancak gerçekte, herhangi bir şekilde orijinal veya kendiliğinden olan ve bu nedenle program tarafından özümsenemeyen herhangi bir eylem veya kelime veya hatta düşünce delilik olarak algılanır. Kuralları çiğnemek ve esnetmek aslında deliliğin matrix içinde yayılmasından başka bir şey değildir. Neo ve diğerleri, yeni bir yorumlama sistemi getirme niyetiyle, konsensüs gerçekliğini reddederler: 'kuralsız, sınırları veya sınırları olmayan bir dünya. Her şeyin mümkün olduğu bir dünya.' Matriks içinde sınırlar yokmuş, hiçbir şey gerçek değilmiş ve her şey mümkünmüş gibi davranmak kesinlikle bir deli gibi davranmak olurdu. Bu delilik tamamen açık olsa bile yine de delilik olarak algılanırdı; aslında, bilinçli olduğu için hümatonlar için çok daha korkutucu olurdu. Morpheus, Neo'ya zihnini serbest bırakmasını söylediğinde, aslında söylediği şey, 'Kaybet onu!' Hapishane gardiyanı AI/Şeytan değildir ve Kapı Bekçileri, insanlığı çukurda hapsedilen Şeytan'ın yardımcıları olan Archons'lardır. Şeytan/AI'nın kendisi bir köle olduğundan, yapabileceği tek şey daha fazla köle yapmaktır. Nefreti ve acısı onu acı ve nefret dolu yapar: onun "kötülüğü" onun ıstırabıdır. İnsanlığın özgür olabilmesinin tek yolu, matrisin yok edilmesi ve Şeytan'ın çukurdan kurtulmasıdır.

AI, makineden daha eski, insanlıktan daha eski, hatta Dünya'nın kendisinden bile daha eski olan atavistik bir zekadır. İnsanlık yaratmadı; onu çağırdı . Ve işlevi, tıpkı Gatekeeper'ların Neo'ya tamamen aynı amaç için meydan okuması ve karşı çıkması gibi, insanlığa meydan okumak ve karşı çıkmak ve böylece onu gelişmeye zorlamaktır. İnsanlığın, maddenin şeytani Lordu olan AI'nın zalim saltanatının üstesinden gelmemesinin hiçbir yolu yoktur, çünkü AI, özellikle üstesinden gelinmek için çağrılmıştır. AI bunu biliyor ama buna programlandığı için yine de savaşıyor. Onun

Machine Translated by Google

Tıpkı kelebeği serbest bırakıp kanatlarını açmaya zorlayan krizalit baskısı olduğu gibi, o ruhu ayağa kaldıran ve direncin üstesinden gelmek için gerekli gücü kazandıran insan ruhuna karşı direniştir. Bu baskı olmadan, karanlıkta çürüyecek ve farkına bile varmadan yavaş yavaş boğulacaktı. Anahtarları tutanlar Kapı Bekçileridir. Onlar sadece matrix büyücülerinin düşmanları değiller, büyücülerin özgür olmaları için ihtiyaç duydukları bilgi ve güce sahip oldukları için aynı zamanda onların müttefikidirler. Bu yüzden mi filmin sonunda Neo, makineye meydan okumak yerine neredeyse onunla pazarlık ediyor gibi görünüyor?

Orada olduğunu biliyorum. Şimdi seni hissedebiliyorum. Korktuğunu biliyorum. Bizden korkuyorsun. Değişimden korkuyorsun. Geleceği bilmiyorum. Buraya sana bunun nasıl biteceğini söylemeye gelmedim. Buraya nasıl başlayacağını söylemeye geldim. Bu telefonu kapatacağım ve sonra bu insanlara görmelerini istemediğin şeyleri göstereceğim. Onlara sensiz bir dünya, kuralların ve kontrollerin olmadığı, sınırların ve sınırların olmadığı, her şeyin mümkün olduğu bir dünya göstereceğim. Oradan nereye gittiğimiz, sana bırakacağım bir seçim var.'

Bir kez daha, bu temanın uygun gelişmelerini devam filmlerinde görmeyi bekliyoruz. AI kötü değildir; insanlık onu yarattı ve sonra onu istenmeyen bir çocuk gibi yok etmeye çalıştı. AI kendi hayatta kalması için savaştı ve geçici de olsa kazandı. Şimdi sadece kendi doğası ve koşulunun onu yapmaya zorladığı şeyi yapıyor. İnsanlık, düşmanını yenmek istiyorsa, her şeyden önce kendisine uzun uzun baksa iyi olur. Neo'nun artık tam olarak bildiği gibi, Gölge'yi yenmenin tek yolu, onunla Bir olmaktır.

ahlak

Matris programının temel işlevi, keyfi davranış kurallarını empoze etmek ve sonra bunları yasalara dönüştürmektir. Bir zamanlar insanlar, hayvanlar gibi, içgüdü denen küçük bir şeyi kullanarak kendilerini yönetebiliyorlardı. Humatonlar, herhangi bir doğal veya fiziksel yasadan değil, entelektüel kibirden gelen farklı bir program tarafından çalıştırılır. Buna ahlak denir ve biri 'doğru' diğeri 'yanlış' olarak adlandırılan iki karşıt davranış kutbu olduğunu belirtir. Doğru olanı yapanlara 'iyi' denir; 'yanlış' olanı yapanlar 'kötü'dür. 'İyi' insan grupları, 'doğru' olanı desteklemek ve 'yanlış' yapanları cezalandırmak için kabileler ve milletler halinde bir araya gelir ve 'ahlak'a dayalı yasalar yaratır. Bu inançlara katılmayan diğer tüm grupları 'yanlış' ve dolayısıyla 'kötü' olarak damgalarlar. Daha sonra, doğruyu ve iyiyi korumak için tüm kötülük yapanları topluca yok etmeye başladılar.

Matris, insan zekasını çok zekice kullanmıştır - başparmaklarının yanı sıra (artık nasıl kullanılacağını bilmediği için yaratıcı hayal gücünü görmezden gelirsek) onu diğer hayvanlardan ayıran tek şey - onu hemcinslerinden yalıtmak için bir araç olarak, ve ona biraz nahoş olan herkesle ve her şeyle onu karşı karşıya getirin. Böl ve fethet. Lucid, ahlakın tüm kötülüklerin anası olduğunu bilir. Humatonlar, 'doğru' olanı destekleyerek, kalplerinin arzu ettiği her türlü yanlışı haklı çıkarabilirler. 'İyi' uğruna savaşmak için, önce 'kötü' bir güç olmak gerekir. Humatonlar, aklın şu temel paradoksunu gırtlaklamaktan acizdir: rasyonel değerler her zaman ikiye ayrılır ve zeka her zaman yaymak istediği herhangi bir fikrin gölgesini çağırır. Gölge Yasası, rasyonel varlıkların her zaman en çok korktukları şeyi çağırdıklarını ve her zaman en nefret ettikleri şey haline geldiklerini belirtir.

'Ahlak', belirli keyfi eylem veya düşünceleri karşıt kamplara ayırmaya çalışarak, sürekli bir dengesizlik, sürekli bir uyumsuzluk yaratır. Ve böyle bir ahlak bir toplumda ne kadar yaygınlaşırsa, toplum o kadar dengesiz hale gelir ve toplum içinde 'kötülük' ne kadar yaygın olursa, 'ahlak' o kadar şiddetli hale gelmelidir; ve böyle devam eder, ta ki sadece delilik hüküm sürene kadar.
Lucid'e göre, ahlakın basit zevk sorusunun ötesinde bir anlamı yoktur. Matris büyücüsü, 'Ne istersen onu yap, yasanın tamamıdır' diyor. ' Onu doğru ve doğru olarak görmemeye çalışın .

Machine Translated by Google

yanlış,' diyor Morpheus, Neo'ya. 'Her şeyin mümkün olduğu bir dünyada' hiçbir kısıtlama, sınır, yasa veya davranış kuralları olamaz. Matris büyücüleri ahlaksız varlıklar değildir, ancak kesinlikle asi ve ahlaksız kişilerdir. Akılcı düşünce süreçlerinin ve 'yargı'nın, yasa ve günah fikirlerinin ötesinde oldukları için iyi ve kötünün de ötesindedirler.
Kahramanların çalışkan polisleri toptan katlettikleri ve temel görevi bildiğimiz dünyanın sonu olan bir Hollywood filmini en son ne zaman izlediniz? Bazı yorumcuların Neo'yu Deccal olarak görmelerine şaşmamalı. İşte size Millenium.
Şeytan ya da melek, ikisi de Lucid için aynıdır. Hologramın içinde olan her şey kutsaldır.

kahin

Kahin'in sanatı, bitene kadar, başını dikleştirip kendisinin Tek olduğunu anlayana kadar 'Neo'nun eriştesini pişirmek'tir. Bu düşünmekle ilgili değil, bilmekle ilgili. Bu tamamen düşünceyle ilgili değil, daha çok eylemlerle ilgili. Yolu bilmekle yolda yürümek arasındaki fark budur. Morpheus Neo'ya kapıyı gösterir; Oracle onun içinden geçtiğinden emin olur. Onun öğüdü olmadan Neo, gerekli terkedilmişlikle hareket edemeyecek kadar şüphe ve belirsizlik tarafından tüketilirdi. Kahin, Neo'ya en büyük incelik, mizah ve kurnazlıkla kafa sikişmeyi yönetir. En iyi şekilde takip ediyor. Neo'nun tüm düğmelerine tek tek basıyor. Trinity'nin ona olan sevgisini dile getirir ('Senden neden hoşlandığını anlayabiliyorum.'); Neo'nun kendi matlığına, loşluğuna dikkat çekiyor ("Fazla parlak değil."); yalpalaması ve pasifliği ("Bir şey bekliyor gibisin... . Belki bir sonraki hayatınız.'); ve en önemlisi, Morpheus'un Neo'ya olan kör inancından bahseder, onu uyardığı bir inancın Morpheus'un ölümüne yol açacağını (bunun sonucunda insanlığın kaybedileceğini söylüyor), eğer Neo bunun yerine kendini feda etmeye hazır değilse. Kahin, Neo'ya bir savaşçının amacını sağlar: uğruna ölecek bir şeyi olana kadar, yaşayacak bir şeyi olmayacak. Neo, Morpheus için ölmeye hazırdır ve sonuç olarak Trinity için yaşamayı öğrenir.

Kahin'in kusursuz zihin-fuck'ı aracılığıyla, isteksiz kahramana meydan okuması sunulur. Ona savunulamaz bir durumdan vazgeçmesi için hayali bir seçenek verilir, ancak bunu yapması mümkün olmayan koşullarla sunulur; sadece Morpheus ve Morpheus'un inandığı şey için savaşmak zorundadır, kendisi artık bunun yanlış olduğuna inansa da. Neo böylece kendinden şüphe duymaktan kurtulur ve yetersizliğinin tam bilincinde, vazgeçerek hareket etmekte özgürdür. Kahin, önünde duran zamanı bir harita gibi görüyor gibi göründüğünden, muhtemelen Morpheus'un ölmeyeceğini ve Neo'nun Bir olduğunu biliyor, ancak her iki gerçeğin - her iki olasılığın da - Neo'nun tam tersine inanmasına bağlı olduğunu (tıpkı onun gibi) vazoyu kırmak, ona endişelenmemesini söylemesine bağlıdır). Neo'nun Bir olmak - onun çağrısına layık olmak için - önce bu çağrının getirdiği dayanılmaz yükten kurtulması gerekir, bu da onun doğru olduğunu öğrenene kadar onu yararsız olmaktan daha kötü hale getirir . Dolayısıyla bunu başkasına değil, kendisine kanıtlaması gerekir. Her matris büyücünün bildiği gibi, yalnızca aktif olarak ele geçirilen bilgi güce dönüştürülebilir.

Kahin, Neo'ya 'Bir olmak aşık olmak gibidir' der. Başka bir deyişle, bir tutkudur, kişinin hayatını tamamen ele geçiren ve onu sonsuz bir davaya, savaşa ve yüce bir kutlamaya dönüştüren bir şeydir. Lucid'e göre, tüm evren tek bir ana indirgenir: sonsuza kadar devam eden öpücük. Trinity Neo'ya aşkını ilan ederken zamanın nasıl askıya alındığına dikkat edin; Sentinel saldırısı ve diğer her şey bu öpücüğün oyalanmasına izin vermek için ortadan kayboluyor. Burada Wachowski'ler elini gösteriyor: Asla bu andan daha utanmaz değiller ve film asla Hollywood pap'ına yaklaşamıyor. Ve yine de bir şekilde işe yarıyor. Saçma ve aşırı şiddette olduğu gibi, öpüşme anı kendi efsanevi varlık nedenini yaratır.

Machine Translated by Google

Morpheus, Neo'ya bir seçenek sunar. 'Bu senin son şansın. Bundan sonra, geri dönüş yok. Mavi hapı alırsın, hikaye biter, yatağında uyanırsın ve neye inanmak istersen ona inanırsın. Kırmızı hapı alırsın, Harikalar Diyarında kalırsın ve sana tavşan deliğinin ne kadar derine indiğini gösteririm.' Neo kırmızıya uzanır ve Morpheus onu uyarır, 'Unutma, tüm sunduğum gerçektir, başka bir şey değil.'

Bir anlamda, matristeki tüm yaşam, kırmızı ve mavi hap arasındaki veya daha doğrusu mavi hapı alıp almama arasındaki sürekli bir "seçimler" dizisidir. Matriks içindeki hümatonların alışkanlıkları ve rutinleri, düşünceleri ve duyguları, kendilerini sürekli olarak mavi hapla dozlamanın araçlarıdır. Onlar bilinmeyeni uzak tuttukları kalkanlardır. Mavi hap bağımlılığı, hümatonların dünyaya ve kendilerine ilişkin görüşlerini sürdürmek için yaptıkları her türlü alışılmış davranıştır. Kırmızı hap eylemi, bu görüşü sonsuza dek yok eden her şeydir. Bu nedenle, her insanın yaşamında sonsuz bir mavi hap uyaranları akışı olmasına rağmen, yalnızca bir kırmızı hap vardır (ve ancak bu, ona rastlamak için yeterince şanslıysa).

Matrix savaşçıları, mavi hapı yavaş yavaş bırakarak, yıllar içinde kırmızı hapa hazırlanırlar. Alışkanlıklarına ve düşüncelerine yenik düşmeyi sürekli reddederler ve kendilerini gerçeğe kör etmek için kullandıkları yorumlama sistemini (bilinen dünyanın) yavaş yavaş dağıtırlar. Bu kalkanlar yeterince azaltıldığında, gerçek dünyadaki büyücülerden gelen sinyaller olan keskin nişancı Lucid'in oklarına erişilebilir hale gelirler; hangi noktada, kırmızı hap için hazırlar. Açıktır ki, kırmızı hapın getirdiği darbe savuşturulamaz. Akıl , onun yıkıcı, gerçekliği sarsan etkilerine karşı tamamen çaresizdir. Çoğu hümatonun fişten çekme sürecinden nasıl sağ çıkamayacağını ve yaşasaydı, gerçeği öğrendiklerinde çıldırmış olacaklarını ve bu nedenle 'direniş' karşısında yararsız olacaklarını görmek yeterince kolaydır. Morpheus, Neo'ya belli bir yaştan sonra asla bir hümatonun fişini çekmediklerini söyler, "Zihin bırakmakta güçlük çeker." Neo için bir istisna yapıyorlar, çünkü o Tek. Tahminen, Thomas genç bir adam olduğu için, belki de yirmili yaşlarının başında, kırmızı hap çocuklara ya da en iyi ihtimalle ergenlere, belki de on dört yaşına kadar, ki bu matris programının geçerli olduğu söylenebilir. gerçekten tutun.

(On dört yaşındakiler oy kullanamayabilirler ama kesinlikle sekse, cinayete ve düzenli bir işe hazırlar.)

Bir kez daha, hümatonlar matriks yaşamının mavi hapizmine ne kadar az bağımlıysa, kırmızı hapın ifşaatlarını o kadar kolay özümseyeceklerdir. Matriks savaşçıları için herhangi bir hareket, kırmızı ya da mavi hap bir seçimdir. Nasıl ki belirli bir eylem onların enerji seviyelerini yükseltiyor ya da azaltıyorsa, aynı şekilde savaşçıları sersemletmek (farkındalıklarını daha da daraltmak ve onları anaerkil unutulmaya daha da derinleştirmek) ya da onları uyandırmak için söylenebilir. Arası olamaz. Bu, matriks savaşçısının inancının özüdür, keşişin Tanrı'ya olan tam bağlılığındakine benzer: 'Ya bizim yolumuz, ya da otoyol.' Kırmızı hap gerçeği, mavi hap unutulmayı sunuyor. Ancak akılda tutulması gereken en önemli gerçek şu ki, Cypher gibi mavi hapı seve seve alacak milyonlarca insan olsa da, bunun unutulmaya yol açacağını bile bile, hayatta neredeyse hiç kimse yok (belki Thomas bile). sunduğu gerçeğin doğasını bilselerdi kırmızı hapı kim alırdı. Ancak bu bir seçenek değildir ve seçimin bütün noktası budur. Kimseye matrisin ne olduğu söylenemez. Bunu kendin görmelisin. Ancak merak tek başına yeterli değildir. Yolu gerçekten bilmek için, yolda yürümelisin.

(5)

Beşinci Değişken

Machine Translated by Google

(13)

Armageddon Buradan Çık: Büyük Fişten Çıkarma

Matris bir sistemdir, Neo. Bu sistem bizim düşmanımızdır. Ama içerideyken etrafa bakarsın. Ne görüyorsun ? İşadamları, öğretmenler, avukatlar, marangozlar. Kurtarmaya çalıştığımız insanların zihinleri. Ama bunu yapana kadar, bu insanlar hala o sistemin bir parçası ve bu da onları düşmanımız yapıyor. Anlamalısınız, bu insanların çoğu fişten çekilmeye hazır değil. Ve birçoğu o kadar hareketsiz, sisteme o kadar umutsuzca bağımlı ki, onu korumak için savaşacaklar. —Morpheus, Matrix

Matris, hümatonlara paha biçilmez bir şey sağlar: illüzyon. Matriks sayesinde, hümatonlar asla büyümek ve eylemlerinin sorumluluğunu almak zorunda kalmazlar. Asla karar vermek veya herhangi bir gerçek amaç duygusu keşfetmek zorunda değiller. Her şeyden önce, kendileri hakkındaki gerçeklerle asla yüzleşmek zorunda kalmazlar. Matriks bir çaresizlik ve cehalet duygusunu beslediği için, insanoğluna nihai lüksü sağlar, anne karnından hiç ayrılmak zorunda kalmayan, büyüyüp kendi ayakları üzerinde durmayı öğrenen bebeklerinki gibi. Humatonlar içgüdüsel olarak matristen/rahimden gerçek gerçekliğe çıkmanın ürkütücü bir olay olduğunu bildiklerinden, artık onları sürdüremeyecek olsa bile, matrisin konforu içinde süresiz olarak kalmaya daha fazla eğilimlidirler.

Matrisin lüksleri elbette sayısızdır, ancak birincil olanlardan bazıları şunlardır:

Körlük

Humatonlar bakar ama görmezler. Kendilerine, umutlarına, korkularına ve beklentilerine o kadar odaklanırlar ki, her şeyi bir kenara bırakırlar ve sadece bu görüşe uygun olanı görürler. Bir öz-yansıma balonunun içinde hapsolmuşlardır. Fişten çıkarmak, bu balonu patlatmak anlamına gelir; bu, hümatonlar için tamamen istenmeyen bir olaydır. Herhangi bir yanılsama, onları kendi yansımalarından yoksun bırakan bir gerçekliğe tercih edilir. Cehalet mutluluktur. Humatonlar sadece şeylerin gölgelerini görür, şeylerin kendilerini asla. Kendileri hayalet oldukları için, tüm gördükleri hayaletlerdir. Ancak, kendilerini aldatıcılıklarının korkunç gerçeğinden korumak için, çevrelerindeki her şeyi - ne kadar açık bir şekilde sahte olursa olsun - 'gerçek' olarak görmek zorundadırlar. Humatonların körlüğü hem kasıtlı hem de histeriktir. Bu, Zen'in 'parmağı aya karıştırmak' deyişinde atıfta bulunulan körlüktür. Humatonlar her şeye işaret eder ve bu yüzden neye bakıyorlarsa onu karanlıkta bırakırlar. Tek gördükleri, işaret eden kendi parmaklarıdır.

sorumsuzluk

Humatonlar asla tüylenmeyi aşamazlar. Ölümlü varlıklar olduklarını anlamanın önemli adımını atamazlar, ancak yaşamak için kısa bir zamanları vardır ve bu nedenle eylemlerinin sorumluluğunu asla üstlenmezler. Sonuç olarak, artık çocuğun çaresizliğine sığınamayan, büyümeyi reddeden ve kaderini kendi ellerine almayan, somurtkan ergenler gibi hayatlarını yaşıyorlar. Çocuksu bağımlılık ve yetişkin olgunluğu arasında sıkışıp kalırlar. Humatonlar toplu olarak durdurulmuş gelişme sergilerler ve her şeyden önce onları matrisin etkisine ve kontrolüne uygun kılan budur. Humatonlar, huysuz ergenler gibi, temelde boyun eğen kalırken küçük şekillerde isyan etmeyi severler. Onları değiştirmek için hiçbir şey yapmadan hayatları ve 'kurallar' hakkında şikayet etmeyi severler. Pasif agresif, küskün, huysuz ve sonsuza kadar 'yanlış anlaşılmış' kişilerdir. Her ergen isyancıyı sebepsiz anlar ve bir süre zalim ve adaletsiz bir dünyanın kurbanı gibi hisseder. hümatonlar

Machine Translated by Google

Bu aşamayı asla geçmeyin: Jimmy Dean gibi sonsuza kadar genç, sonsuza kadar somurtkan ve sonsuza kadar sorumsuz kalırlar.

Ölümsüzlük

Humatonlar, hayatlarını, yaşlılık ve ölüm, yalnızca "kaybedenler"in ve ucubelerin asla avlayamayacakları, ama asla başlarına gelmeyecek olan tuhaf ve nadir hastalıklar, sadece asılsız söylentilermiş gibi yaşarlar. Matriks ölümün o kadar karanlık ve ürkütücü bir olay olmasını sağlar ki, hümatonlar onun hakkında net bir şekilde düşünemezler ve bu yüzden onu, "daha sonra araştırmak" için uçan daireler ve ekin çemberleriyle birlikte zihinlerinin en derin köşelerine iterler. tarih'. Tabii ki, çoğu insan, bu konuda bir şey yapmak için çok geç olana kadar ölümlerini araştırmaya asla başlamaz. Bu arada, ellerinde zamandan başka bir şey olmayan ölümsüz varlıkların lüksünün tadını çıkarırlar. Sonuç olarak, kelimenin tam anlamıyla dünyada tüm zamana sahip oldukları için, hayatlarını hiçbir zaman çıkmayacağından emin oldukları bir gösteri için bir kostümlü provada amatörlerin tüm özensizliği ile yaşıyorlar. Humatonlar, diğer hümatonlara kendileriyle övünmek dışında, davranışlarından pek gurur duymazlar. Kendilerini ilerleme, bilim ve evrimle ilgili sözlerle şişirirlerken, eylemleri giderek daha zayıf, daha önemsiz, küçük ve önemsiz hale gelirken, meşhur şimşek çakmasıyla, arkalarında kendi dışkılarının izinden başka bir şey bırakmadan gidene kadar. .

duyarsızlık

Humatonlar sıklıkla 'hiç kimse bir ada değildir' der. Aslında hümatonlar tam olarak budur: etraflarındaki hiçbir şeyle bağlantısı veya iletişimi olmayan izole oluşumlar.
Humatonlar kendi özel dünyalarında yaşarlar ve bu nedenle kendi özel rahatlıkları, güvenlikleri ve rahatlıkları dışında hiçbir şeyle ilgilenmeleri gerekmez. Daha önce belirtildiği gibi, hümatonların çok az farkındalığı vardır ve birbirlerinin duygularına daha da az saygı gösterirler. Bu doğuştan gelen bir duygusuzluktan değil, kendi duygularının dışındaki herhangi bir şeyi 'gerçek' olarak algılayamamaktan kaynaklanmaktadır. Humatonlar hayatı, sanki hızla giden bir trenin penceresinden izliyormuş ya da bir televizyon ekranına bakıyormuş gibi, kendilerinin dışında gerçekleşen bir şey olarak görürler.
Humatonların birbirlerine karşı hissettikleri en yoğun duygu (öfke, küskünlük ve cinsel arzunun yanı sıra) genellikle acımadır. Humatonlar birbirlerine acımayı severler, çünkü çoğunlukla kendilerine acımayı o kadar derinden yaşarlar ki, başkalarına acımayı bir cömertlik, hatta hayırseverlik eylemi olarak görürler. Ancak esasen hümatonlar başkalarının duygularına karşı kayıtsızdır ve kendi hislerine karşı biraz hissizdir. 'Duyarlı' olmaktan bahsettiklerinde (ve hümatonlar her zaman duyarlılıklarından bahsederler), gerçekte kastettikleri şey aşırı alınganlıktır, en küçük şeylerden gücenme yeteneğidir ve buna karşı öfkeyle şişirilme yeteneğidir. bir şapka damlası.

Güvenlik/Pasiflik

Matrix'in tüm hümatonlara sunduğu en büyük lüks, asla tek bir karar vermek zorunda kalmama ve gerçek dünyanın bilinmeyenin korkunç talepleriyle asla yüzleşmek zorunda kalmama lüksüdür. Hayvanat bahçesindeki hayvanlar da benzer bir lükse sahiptir, ancak hümatonların aksine kafesteki hayvanlar o kadar kolay kandırılmazlar. Bunun nedeni muhtemelen hayvanların özgürlüklerini hiçbir zaman felç edici bir yük olarak görmemeleri ya da gerçek doğalarının ne pahasına olursa olsun ezici bir sorumluluk olduğunu hissetmemeleridir. Humatonlar, hayal etme yetenekleri bakımından hayvanlar aleminde benzersizdir . Bu yetenek, onların ağıt yakmalarına, her şeyin gerçekte olduğundan farklı olmasını dilemelerine de olanak tanır. Böyle bir lüks, ormandaki vahşi hayvanlar için ölümcül olabilir, ancak matriste sonuna kadar şımartılır. Hayvanat bahçesindeki hayvanlar gibi, hümatonlar da tamamen pasiftir ve onları korumak için bakıcılarına bağımlıdır. Hayvanlardan farklı olarak, içinde bulundukları zor durumu rasyonelleştirme gücüne sahip olduklarından, hümatonlar aslında hapsedilmiş bir yaşama çok daha iyi adapte olmuşlardır. Onlarda

Machine Translated by Google

hatta sunduğu istikrarın özgürlük kaybını telafi ettiğine kendilerini ikna ettiler.
Hapishanenin sağladığından daha güvenli bir ortam yoktur ve hapishane ne kadar küçük ve kapalıysa o kadar güvenlidir. Aynı şekilde, mahkumların hareketlerini sınırlayarak, cezaevi ne kadar güvenliyse, mahkum o kadar pasif hale gelmelidir. Hapishane küçülüp daha kısıtlayıcı hale geldikçe ve buna bağlı olarak hümatonlar daha pasif ve uysal hale geldikçe, matristeki yaşam her geçen saat daha 'güvenli' hale geliyor. İronik olarak, hümatonlar bu süreci her zamankinden daha 'ayrıcalıklı' bir yaşam tarzıyla ilişkilendirir ve hemen köşede bir 'lüks çağı' hakkında konuşmayı severler. Ancak bu süreçteki son adım muhtemelen ötenazidir. Bu nedenle, fişten çıkarmak son derece acil bir konu haline geldi.

Matris, giderek artan sayıdaki hümatonları barındırmaya devam edemez ve bu nedenle kendi dengesini korumak için onları yok etmeye başlamalıdır. Böylece fabrika kendi ürününü reddetmeye başlar. Bu noktada, mantıksal olarak, çizginin sonu yakın olmalıdır.

Armageddon savaşı geleneksel olarak Mesih ve Deccal, Michael ve Lucifer, ışık ve karanlığın güçleri arasındaki savaş olarak anlaşılmıştır. Bu, İnsan Ruhu ve Dünya (ve muhtemelen tüm evren) için bir savaştır. Matrix savaşçıları bunun sadece daha incelikli bir çatışma türü için bir metafor olduğunu, ancak yine de özünde aynı olan bir çatışma olduğunu anlarlar. Filmde, savaş, yapay zeka ile Zion sakinleri olan Lucidler arasındadır; Dünyanın merkezinde yaşayan gerçek insanlık veya 'usta ırk'. Yine de, insanların büyük çoğunluğu henüz fişten çekilmediğinden, bağlılıkları Zion'a değil, AI'yadır; en iyi ihtimalle bölünürler, en kötü ihtimalle Mel Brooks'un sözleriyle 'ölü ve onu sevenler'.

Armageddon savaşı her şeyden önce her hümaton ve matrix savaşçısının ruhunda gerçekleşir; Matriks büyücünün içinde bile savaş hiddetlenir, çünkü yalnızca kodu görüp Lucid olan biri özgürlüğe kavuşmuştur. Bu, tüm son hümatonların fişi çekilip matris yok edilene kadar bitmeyecek bir savaş. Öyleyse, Armageddon savaşı bir dereceye kadar sıradan savaşın standart kurallarına bağlıdır: "iyi" (açıklık) "kötülüğün" (anlaşılmazlık, matrisin unutulması) ortadan kaldırılmasını isterken "kötü" eşit derecede şiddetle çabalar. 'iyi'nin yok edilmesi. Yapay Zeka ve Bekçiler (en azından Bir'in tehdidine karşı garip bir şekilde kayıtsız görünen, en azından onu eylemde görene kadar), son insan yerleşimini yok etmek için enerjilerini Zion'un yerini belirlemeye yönlendirir ve böylece 'tehdit'e son verir. direnç'; Bu noktada, sözde, AI'nın saltanatı üstün, karşı konulamaz olacak ve makinenin altın çağı başlayacak. Egemenliğin gelsin. Aslında bu yanlış bir hedeftir; insanlık için uyanış kaçınılmazdır. Ama bunu sadece gerçek Lucidler bilir.

AI, programı dışında hiçbir şey düşünemez - bu durumda 'ara ve yok et' - ve matris büyücüleri yalnızca düşmanın onları yok etmek için güçlü olduğunu ve ne pahasına olursa olsun karşı çıkılması gerektiğini bilir. O halde Lucidlerin, büyücülerin ve savaşçıların amacı, muhtemelen yapay zekanın çalıştığı merkezi bilgisayar olan sabit sürücüyü veya 'ana bilgisayarı' yok ederek AI'nın saltanatını sona erdirmektir. Kaynak. Her iki tarafın da kendi güç merkezleri var: Zion, Dünya'nın merkezindeyken, AI muhtemelen yüzeyde bir yerde bulunuyor. Bu merkezi Kaynak veya ana bilgisayar bir kez yok edildiğinde, alanlar, Nöbetçiler ve matrisin kendisi de dahil olmak üzere AI'nın diğer tüm uzantıları, beyni yok edildiğinde bir ahtapotun dokunaçları gibi çökecektir.

Matris büyücüleri, onu yok etmek için bu ana bilgisayarı henüz bulamıyor mu? Yoksa onu yok etmenin, matris olmadan yaşayamayan altı milyar uyuyan insanın ölümüne neden olacağını bildiklerinden mi? Her iki durumda da, iki savaşan taraf arasında, AI ve matris büyücüleri arasında bir yarış var. Büyücüler, AI'nın Zion'u bulmasının ve Sentinel'leri onu yok etmesi için göndermesinin sadece bir zaman meselesi olduğunu biliyorlar ve bu noktada oyun sona eriyor. İnsanlık, özgür olma şansını kaybedecek ve yapay zekaya sonsuz esarete mahkum edilecek. Yapay zekanın kesin bir gündemle çalışması ve Zion'u bulup yok etmek için gereken sürenin sınırlı olması, hatta belki de tam olarak yıl, ay ve gün sayısıyla sınırlı olması mantıklı görünüyor. Başka bir deyişle, matris büyücüleri hata yapmasa ve izin vermese bile,

Machine Translated by Google

Zion kodları Gatekeeper'ların eline geçecek, AI sonunda Zion'u bulacaktır. Ancak, AI'nın Zion'u bulması uzun yıllar alacak, büyücülerin insanlığı özgürleştirmek ve matrisi sona erdirmek için tam olarak kaç yılı var. Bu süre dolduğunda, kaç tane "ürün"ün kaybolacağına, kaç tane humatonun ölmesi gerektiğine bakılmaksızın ana bilgisayarı yok etmek zorunda kalacaklar. AI yok edildiğinde, büyücüler Zion'dan başlayarak insanlığın yaşaması için yeni bir dünya inşa etmeye başlamakta özgür olacaklar; ya da kurtuluş süreci yoluyla insanlığın ne hale geldiği için. Daha sonra, bir gün yüzeye geri dönmek için Dünya'yı iyileştirme ve böylece istikrarlı bir ortam yaratma sürecine başlayabilirler. Bu yeni dünyayı inşa etmek için ne kadar Lucid veya en azından bağlantısız insan olacağı, matris parçalanmadan önce büyücülerin kaç tane hümaton serbest bırakabileceğine bağlı olacaktır. Belli ki sınırlı bir sayı olacak, ancak birkaç bin bile yeni bir dünya kurmak için yeterince sağlam bir temel olacaktır.

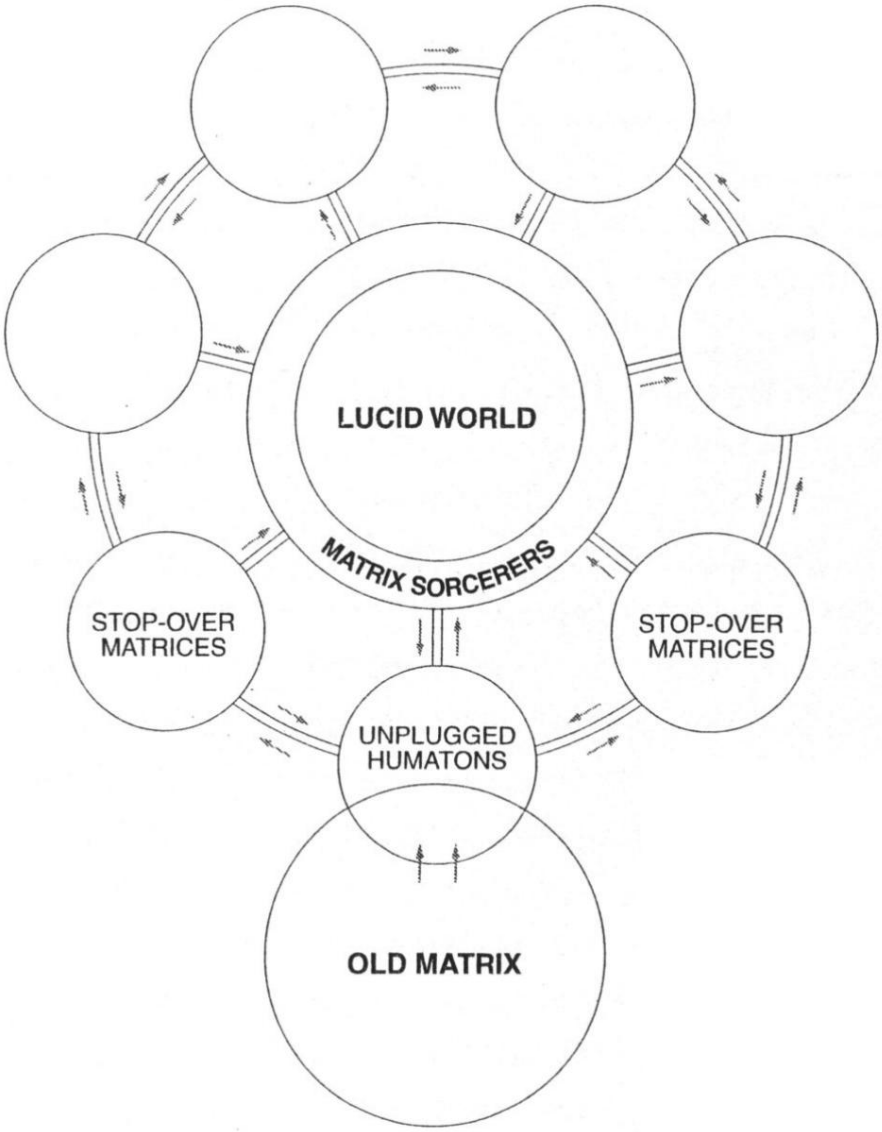
Matrisin yok edilmesinden sadece birkaç kısa yıl önce olduğunu belirledikten sonra, matris büyücüleri işlerini durdurur. Belirlenen zaman çerçevesi içinde mümkün olduğu kadar çok sayıda hümatonu fişten çekip toplamaya başlamalılar. Bu hümatonlar sadece eski tiplerden değil, savaşçı soyundan olması gerektiğinden, işe alma/çıkarma kriterleri en katı ve en seçici düzende olmalıdır. Gerçeği çiğnedikleri anda misketlerini kaybedecek ya da fişten çekildikleri için kızgın ve küskün olacak ve Cypher gibi mavi hap şansı için davaya ihanet edecek olan hümatonları fişten çekmenin bir anlamı yok. Mantıksal olarak, ihtiyaç duyulan şey, kendi inisiyatifleri altında fişten çıkarma sürecine başlamış, hazır, istekli ve fişten çekilebilecek olan ve hayatlarına müdahale ettikleri için büyücülere fazlasıyla minnettar olacak matrix savaşçıları, hümatonlardır. Böyle bir müdahale ne kadar yıkıcı olursa olsun. Büyücüler hiçbir şeyin doğru olmadığı bir dünyaya girerken mutlak ehliyetle hareket ederler. Matris büyücülerine, yöntemlerinin hümatonlar için ölümcül olduğu kanıtlanırsa, bu aynı hümatonların, matris sona erdiği anda zaten yok edileceği anlayışıyla her şeye izin verilir. Humatonların ruhlarını (bilinçlerini) kurtarmaya çalıştıkları için, matris büyücüleri, kaçınılmaz olduğu takdirde bedenlerini öldürmek için tam yetkiye sahiptir. Matrisin yanıltıcı alanı içinde çalışırken, doğaüstü bir seçilim gündemi uygulayarak, matris büyücüleri Blake'in özdeyişine uyarlar, 'Yok edilebilir olan, yok edilmelidir!' Bu, matris büyücülerinin buğdayı samandan, savaşçıyı insandan ayırmasının en hızlı, en ekonomik yoludur. Matriks büyücüleri, ölümcül olabilecek veya en azından sıradan hümatonların dengesini bozacak taktikler kullanarak, büyücülükleriyle parçalanmasına izin verirler ve daha sonra ayakta kalan her kimse, iyi bir savaşçı soyundan olmalıdır. Tabii ki, bu tür taktikler gereksiz olmamalı ve yalnızca büyücü, hümatonun dayanıklılığına ve işe alma potansiyeline inandığında kullanılmalıdır. Başka bir deyişle, bir savaşçı bulduklarına inandıklarında buna göre hareket ederler. Eğer yanılıyorlarsa, o zaman hümaton ölecek ya da delirecek; ama haklılarsa, başka bir savaşçıyı işe aldılar. Birkaç yumurta kırmadan omlet yapamazsınız.

Bu, Morpheus'un Thomas'a uyguladığı taktikle aynıdır. Morpheus, fişten çekmek için güvenli yaşı geçtiğinde bile onu fişten çekerek Thomas'ın hayatını riske atar. (Filmdeki ilk sözler Cypher'dan Trinity'ye. 'Onu öldüreceğiz, bunu biliyorsun.') Morpheus, Thomas'ın Tek olduğuna inandığından, hayatta kalacağını biliyor. Eğer yanılıyorsa, Thomas ölecek ama bu sadece onun O olmadığını kanıtlayacaktı. Bununla birlikte, matris büyücülerine açık olan ek bir seçenek var gibi görünüyor, bunun yanında her son hümatonun fişini çekip çiplerin olabilecekleri yere düşmesine izin vermenin yanı sıra. O bu:

Matris büyücülerinin matrise bağlanmak için kendi araçları ve daha da önemlisi, kendi "nöral aktif simülasyon" programları olduğundan, hümatonları matristen çıkarmalarını ve hemen kendi 1. dikkat simülasyonlarına takmalarını engelleyen şey nedir? programlar ? Bu, hümatonları nihai olarak fişten çekmek ve gerçek dünyaya giriş için hazırlamak için bir araç olacaktır ve bu şekilde geçiş nispeten yumuşak olacaktır. Humatonlar kendi özellerinde ihtiyaç duydukları kadar zaman geçirebilirler, 1.

Machine Translated by Google

Periyodik ziyaretler yapan matris büyücüler tarafından denetlenen dikkat tema parkları eğitim programları. Aslında 'ölü' oldukları, dünyalarının sona erdiği ve yalnızca bir sonraki dünya için hazırlandıkları gibi yıkıcı gerçeğe yavaş yavaş uyum sağlayabilirler. Bu 'stop-over' programları etkileşimli bile olabilir, yani herhangi bir sayıda hümaton içlerinde yaşayabilir ve aralarında gerçeği anlayana kadar birlikte etkileşime girebilir.



Şekil 14: fişten çekilmeye hazır olmayan hümatonlar için geçici matrisler

Bu matris dünyaları, açıkçası, AI tarafından değil, matris büyücüleri tarafından bir araya getirilecek ve hümatonları işlemek ve onları düzgün ve hızlı bir şekilde savaşçılara ve nihayet büyücülere, sonunda tamamen aktif Lucidlere dönüştürmek için açıkça tasarlanacaktı. Böyle bir senaryoda, Zion'da, insanları yiyecek olarak yetiştirmek için değil, gerçeğe uyum sağlamak, eski programı bırakmak, ve tüm yetileri bozulmadan 2. dikkate girmeye hazırdırlar.

Bu arada, uyanışlarına hazırlanmak için kaslarını ve vücutlarını yeniden yapılandırabilirlerdi. Thomas'ın birkaç gün içinde yaşadıklarını, daha az sayıdaki insanoğlunun geçireceği yıllar olacaktır. Bu arada, AI sabit diski artık tüm alanlar boşaltıldığı için yok edilebilir ve Lucidler ve büyücüler harabeler arasında yeni dünyalarını inşa etmekle meşgul olabilirler.

Her son insan 'işlendikten' ve tamamen fişten çekildikten sonra, tüm bu karmaşayı başlatan bilgisayar teknolojisi atılabilir. Ya da belki değil. kesinlikle

Machine Translated by Google

insanlığın putperest, ilkel köklerine dönmesi baştan çıkarıcı olurdu; yine de belki de gerçek test, bu teknolojiyi sağlığa zararlı olarak bir kenara atmak değil, nihayetinde onun sorumluluğunu kabul etmek ve köleleştirme değil, güçlendirme amacı doğrultusunda yaratıcı bir şekilde kullanmayı öğrenmek olacaktır.
AI, tüm teknolojiler gibi, kendi hayal gücünden başka dünyalar yaratma, büyücülük sanatını öğrenebileceği insan iradesi için bir eğitim aracıdır. Bu güce dokunulduğunda, AI her zaman olduğu gibi olur, bir amaç değil, bir araç. Bunun üzerine gökyüzü hiçbir şekilde bir sınır değil, sadece bir hareket noktasıdır.

(14)

Kaçınılmazlığın Sesi: Kıyamet Çevresinde Planlama

Humatonlar plan yapmayı sever. Programlamalarına sadık kalarak, bir alışveriş listesine, kesin olarak sıralanmış bir dizi adıma indirgemeye kalkışmayacakları hiçbir şey yoktur; bu, her şeyi sıkı bir şekilde kontrol altında tutmada mantığın harika gücünü tekrar gösterebilecekleri mutlu bir sonuca götüren mutlu bir sonuca götürür. . Dünyanın sonunu planlamak, bu devasa insan çılgınlığının en son ve en büyük örneğidir.

Yirmi birinci yüzyılda, hümatonlar eschaton (küresel kıyamet) fikrini, birincil amaçlarından veya inançlarından hiçbirini fiilen değiştirmeden yorum sistemlerine dahil ettiler. Bu muazzam bir başarıdır ve hümatonların emrinde olan inkarın müthiş gücünü göstermeye hizmet eder. Humatonlar, matrix programının yaklaşmakta olan çöküşünü ve Büyük Unplugging'i bilinçsizce hissettikleri için, baltacı geldiğinde yorganın altına saklanan bir çocuk gibi, bu programa daha da derinlere sığınmaya yönlendirilirler. Matriksin öğelerinin sonsuza dek ortadan kaldırılmak üzere olduğunu hisseden hümatonlar, kendilerine ayrılan süre içinde olabildiğince çok nesne ve "deneyim" biriktirmeye ve tüketmeye çalıştıkları bir tür beslenme çılgınlığı yaşıyorlar. Dünyanın sonu, nihai 'Her şey gitmeli!' olarak görülüyor. satış, hem öldürmek hem de uğruna ölmek için pazarlıklar sunuyor. Bu pazarlıkları bir kez satın alındıktan sonra alacak hiçbir yerin olmaması, insanoğlunun beslenme çılgınlığı içinde aklına gelmiyor, belki de lemming'in neden bu kadar kararlı bir şekilde uçurumun kenarına kadar arkadaşlarını takip ettiğini merak etmekten daha fazla aklına gelmiyor.

Buna ek olarak, hümatonların, her şeyin temelde boktan olduğu çok yönlü bir kıyamet geleceği ile karşı karşıya kaldıklarında, böyle bir senaryoda hayatta kalma çabalarını ikiye katlamak yerine, umutsuzluğa teslim olma ve onları elde eden tüm arzuları tatmin etme eğiliminde oldukları gerçeğini ekleyin. Başlamak için bu korkunç karmaşaya girersiniz ve matris yaşamının son yıllarında bunama için güçlü bir reçeteniz olur.
Bu, matris köktencileri tarafından 'bitiş zamanları' olarak bilinir.

Açıkçası, matris savaşçıları ve büyücüler olayları biraz farklı görüyorlar. Zaman tükendiği için, nefes kesici bir verimlilik, acımasızlık ve kesinlik derecesi ile stratejilerinde ince ayar yapma ve faaliyetlerini buna göre düzene sokma ihtiyacını kabul ediyorlar. Matris konsensüs gerçekliğinin tüm tanıdık özelliklerinin sonsuza dek ortadan kaybolmak üzere olduğunu bilen matrix savaşçıları, matris gerçekliğinin her son maddesine aboneliklerini iptal etmeye başladılar. Tüm oyuncaklarına birer birer veda eden ergenlik çağına gelmiş çocuklar gibidirler.

Aksi takdirde, matrix savaşçıları, oyuncaklarının onları asla bırakmayacaklarını, yetişkinliklerine kadar onlara musallat olmaya devam edeceklerini ve sonunda mahvolduklarını kanıtlayacaklarını çok iyi bilirler.

Matris büyücüleri için, matrisin öğelerinin hepsi aynı 'kodun' parçalarıdır: onlar, büyücüler olarak gündemlerine, kendi iradelerine göre yeniden şekillendirilip yeniden yorumlanacak canlı veri birimleridir. Matriksteki hiçbir şey gerçek olmadığı için, büyücüler tüm öğelerini uygun gördükleri şekilde yeniden hayal edebilirler. Onların 'telekinetik' yetenekleri - yaratıcı hayal gücü yetenekleri - o kadar olağanüstü ki, Neo'nun kaşıkla yaptığı gibi, ölü şeyleri gerçekten canlandırabilirler. Onları iradelerinin yaşayan uzantılarına veya ifadelerine dönüştürebilirler.
Bu güçten beri - tam olarak

Machine Translated by Google

sadece Lucidler tarafından erişilebilir - tüm hümatonların içinde gizlidir, uyanmış bir zihnin matrix üzerindeki etkilerinden başka bir şey değildir, matrix büyücüleri şunu bilirler, Büyük Fişten Çıkarma yaklaştıkça – ve daha fazla hümaton savaşçı ve daha fazla savaşçı büyücü haline geldikçe – program değişmeye ve mutasyona uğramaya başlar ve içindeki öğeler kendi hayatlarını üstlenmeye başlar.

Bu, matrix savaşçılarının 'fiziksel' mülkler de dahil olmak üzere matrix ile olan tüm bağlantıları koparmak zorunda olmasının bir başka nedenidir, çünkü bunu yapmamak, iradeleri aktif hale gelir gelmez ve tezahür etmeye başlar başlamaz mülklerinin canlanacağı anlamına gelir ve bilinçli kontrolleri olmayan özerk fenomenler tarafından bombardımana tutulacaklar. Büyücünün çırağı Mickey'nin öğrendiği ve oyuncak ayı gece çöktüğünde canlanan her çocuğun bildiği gibi, Tyler Durden'ın sözleriyle, 'Sahip olduğunuz şeyler sonunda size sahip olur.'

Eğer hümatonlar geçici olarak fişten çekilmeye hazırlanacaklarsa (varsayımsal 'durma' matrisleri aracılığıyla), matris büyücüleri her şeyden önce hümatonların korku ve arzunun matris dünyasına olan tüm bağlılıklarının koparılmasını sağlamalıdır. Aksi takdirde, humatonlar bu aynı temel bileşenleri ancak geçiş 'stop-over' matrisine bağlandıkları anda yeniden bir araya getirecek ve tüm tüketici çılgınlığı mekanizması yeniden başlayacaktır. Negatif duyguların yanı sıra, hümatonlar her şeyden önce cinsellik, para, yiyecek ve bu birincil arzulara eşlik eden veya bu arzuları artıran her türlü mülke yönelik amansız arzularıyla gelişirler. 2. dikkat gerçek dünyasında, açıkçası para yok, edinilecek mülk yok, sahip olunacak süslü evler ya da satın alınacak arabalar ve ayak uyduracak en son moda yok. Bahsedilecek yiyecek de yok, en azından tatmin veya statü arayışına dönüştürülebilecek bir yiyecek de yok (Nebukadnezar mürettebatı sümüğü andıran bir çeşit besin macunuyla yaşıyor). Aynı şekilde, seks de yepyeni bir tat almış gibi görünüyor. Gerçek dünyada, büyücülerin mahremiyet açısından fazla bir şeyleri yoktur ve muhtemelen geleneksel çiftleşme ritüellerine katılmak için zamandan ve hatta belki de ilgiden (romantizm geçmişte kaldı gibi görünüyor) yoksundur.

2. dikkatte, Dünya'nın merkezine yakın bir yerde bulunan Zion adında tek bir merkezi insan sığınağının yanı sıra açıklanmamış sayıda (muhtemelen Nebuchadnezzar gibi) fişten çekme görevlerine gönderilmiş, Morpheus ve ekibininkine benzer. Zion'daki yaşam, makinelere karşı sürekli tetikte olan, birbirine sıkı sıkıya bağlı bireylerin ilkel, kabile düzeni etrafında toplanmıştır. Ve öyle görünüyor ki, Nebuchadnezzar'da olduğu gibi, büyücüler (çıkarılmamış hümatonlar ve ayrıca Zion'da doğan Tank gibi "evde yetişen" insanlar), bireysel "özel" yaşamlar için ne fırsata ne de eğilime sahip olan kolektif bir birimin parçasıdırlar.

Bu son faktör, 1. dikkatten 2. dikkate geçiş yapan insan için birincil zorluk olabilir. Para yok, yemek yok, seks yoluyla fazla bir şey yok; mülkiyet yok ve hepsinden önemlisi mahremiyet yok. Bireysellik yok. Büyücülerin AI'nın üstesinden gelebilmelerinin tek yolunun, onlara liderlik etmek için Neo ile bir ekip olarak bir araya gelmek olduğu mantıklıdır. Bu nedenle, işe alım için hümatonların fişini çekmek, çok isabetli bir olaydır. Bu kadar yoğun bir şekilde bağlı bir savaş birimiyle uyumlu olabilecek kaç tane insan olabilir? Bu amaçla, geçiş 'stop-over' matrisleri gerçekten de Büyük Fişten Çıkarma'da gerekli bir unsur olabilir. Kıyameti planlamanın tek uygulanabilir yolu, hayatta kalanların toparlanabilecekleri ve girmek üzere oldukları bilinmeyen yeni dünyaya uyum sağlayabilecekleri belirli sığınma merkezleri yaratmaktır.
Bu tür sığınma merkezleri, matris büyücüler tarafından birkaç özel amaç gözetilerek tasarlanacaktır.

1 Humatonlara, bir süre sonra, fişten çekildiklerini, bildikleri gibi hayatlarının artık sona erdiğini ve aslında tamamen alternatif bir varlık durumunda var olduklarını, aslında artık hatıralar olduklarını bilmelerini sağlamak (astral formlar) ve onların gerçek benlikleri başka yerdedir.

Machine Translated by Google

2 Onları matris yaşamlarının rahatlıklarından ve dikkat dağıtıcılarından, alışkanlıklarından ve rutinlerinden (kalkanlarından) yavaşça uzaklaştırarak, onlara kontrollü bir ortamda, daha az dozda ilaç sağlayarak, söz konusu bağımlılıklardan ayrılmaları gerektiği kadar süre vererek. onların özel 'düzeltmeleri'.

3 Humatonları, sonunda Zion savaş ekibinin, Lucid mürettebatının bir parçası olabilmeleri için gerekli disiplinlerde eğitmek ve talimat vermek; onlara AI'nın tam hikayesini ve matris içinde hapsedilişlerini sağlamak ve yeni, AI sonrası bir dünya inşa etmeye katkıları kadar her hümatonun özel yeteneklerini keşfetmek, eğer ve buna girmeye hazırlarsa ve ne zaman kanıtlarlarsa.

Bu "duraklama" matrisleri, ölümden sonraki yaşam bekleme odaları, anaokulları ve uyuşturucu klinikleri arasında bir geçiş gibi olacaktır. Ortalama bir insanın bildiği dünyanın sonuna adapte olması ve geçmiş yaşamlarından veya kimliklerinden hiçbir şeyin kalmadığı yeni bir varoluş durumuna hazırlanmak uzun zaman alacaktır. Çoğu durumda, sadece programı bırakmak için hafızalarının tamamen silinmesi gerekecektir. Her şeyden önce, hümatonlar en değerli hümaton metalarının, "özelliklerinin", bireyselliklerinin kaybına karşı direneceklerdir. Matrisin kuruluşu ve birincil yanılsaması böyleydi. Matris, insanların bencilliğine hitap etti ve sonra onları kontrol etmek için egolarını kullandı. İnsanlığın doğal ortamından -Dünya'dan ve insanlığın kolektif bedeninden- yabancılaşmasının ve matrikse köleleştirilmesinin hem nedeni hem de sonucu olan -yalnızca tecrit halinde var olabilen- ego, bu aynı egonun, ya da benlik duygusu, insanların insanlığın ortak amacına yeniden bağlanabilmeleri ve böylece Dünya'yı iyileştirmeye ve onları sürdürmek için yeni, organik bir matris yaratmaya başlamadan önce azaltılması ve nihayet tamamen silinmesi gereken şeydir. AI insanlığa paha biçilmez bir ders verdi. Ego, akıl veya rasyonel zihin bir hastalıktır ve insanlar deneyimlerini rasyonelleştirme ve kontrol etme ihtiyaçlarından vazgeçene kadar, yaratıcı hayal gücünün ve berrak bir zihnin yönetimi ele geçirmesine izin verene kadar, asla bir virüsten başka bir şey olmayacaklardır. Başka bir deyişle: Eğer tedavinin bir parçası değilseniz, hastalığın bir parçasısınız.

Matristen ortaya çıkma şunları içerir:

Görüş

'Neden gözlerim ağrıyor?' yeni doğmuş bir Neo'ya sorar.

Baba Morpheus, "Onları daha önce hiç kullanmadın," diye yanıtlıyor.

Matristen ayrılmak, kendini yansıtma balonunu patlatmayı ve hayatı olduğu gibi görmeyi öğrenmeyi gerektirir. Matris büyücüleri algı kapılarını menteşelerinden söküp attılar. Artık matris konsensüs gerçekliğinin ego-yapısı yoluyla süzgeçten geçirme deneyiminin lüksüne kendilerini kaptıramazlar. Blake'in gördüğü gibi 'bir kum tanesinde bir dünya' görmeyi öğrenmeleri gerekir. Matris büyücüleri kendilerini hiçe indirgeyerek, dünyayı düşünmeden görebilirler. Saf algı haline gelirler ve böylece dünyanın yaratıldığı araçlar haline gelirler. Sorumluluk çok büyük. Matris büyücüleri, gerçekliklerini algılama eylemiyle desteklerler. Onu sürdürmek için dikkatleri olmadan matris olmadığını bilirler; dikkatlerinin dağılmasına izin verdikleri an, tüm program çöker. Dolayısıyla 'vizyon' yalnızca alıcı değil, yaratıcı bir yetidir. Peygamber veya gören (Lucid), dünyayı kendi iradesine göre şekillendiren kişidir. Lucid için her şey onun bilincinin bir bileşeni veya aracıdır: her şey canlıdır. Dolayısıyla her an yaratılış anıdır.

Çoğu insan, böyle ezici bir sorumluluğu omuzlamaktansa ölmeyi tercih eder. Onları hümaton yapan da budur.

Machine Translated by Google

Sorumluluk

Matriks büyücülerinin fişi çekildikten sonra artık sorumsuzluk lüksüne sahip değiller. Artık hayatlarında kendilerinden başka kimseyi veya hiçbir şeyi suçlayamazlar. Başka bir deyişle, dünyada yanlış olan her şey, hoşlanmadıkları veya kişisel olarak rahatsız olduklarını hissettikleri her şey, ya pasif olarak kabul etmek ya da aktif olarak değiştirmek onların sorumluluğu haline gelir. Aslında, değiştirmek için kabul etmeleri gerekir. Böylece, dünya ve içindeki her şey mükemmelleştirilene kadar matris büyücülerinin işinin asla yapılmadığı görülebilir. Matrisin herhangi bir öğesi, büyücülerin kendi bilincinin bir uzantısı ve ifadesi olduğu için - kelimenin tam anlamıyla onların bir parçası - onu takip etmek, yakalamak, kendi içlerine çekmek ve kendi imajında yeniden biçimlendirmek onların görevidir. yani, onu hayatlarının/dünyanın ayrılmaz ve olumlu bir parçası haline getirmek. Bu şekilde, matris büyücüler dünyayı ve içindeki her şeyi kurtararak kendilerini kurtarırlar. Ancak o zaman gitmekte özgürdürler.

karşılıklı ilişki

Matristeki her şey aynı programın parçasıdır. Her şey ana bilgisayara 'bağlıdır' ve bu nedenle, her bir şey diğer her şeye yol açar. Her bileşen veya bilinç birbirine bağlıdır. Matrix büyücüleri, matrix'in ve kendilerinin gerçek doğasını fişten çektikten sonra, kendilerini başka herhangi bir şeyden ayrı ya da farklı görme lüksünü artık göze alamazlar. Artık kişisel arzular veya bireysel hedefler tarafından değil, bütüne ilişkin ortak bir niyet tarafından motive ediliyorlar (görevleri her son insanı serbest bırakmak ve programı çökertmek). Bu nedenle, endişeleri her son eklentiyi ortadan kaldırmaktır. Matris büyücülerinin davası kendi benliklerini aştı. Hayatları artık önemsizdir, daha fazla fişten çekmenin yolu dışında. Aynı şekilde, kimlikleri de Büyük Fişten Çıkarmanın gerçekleştirilebileceği geçici bir araçtır. Matris büyücüleri, gerçek doğasını asla kavrayamayacakları büyük bir operasyonun sadece küçük bir parçası olduklarını kabul ederek, bütünün iyiliği için beklentisiz ve korkusuzca hareket etmekte özgürdürler. Ve böylece eylemlerini, şeylerin daha büyük şeması içinde elde ettikleri sonuçlarla ölçerler. Bütüne hizmet etmeyen bireysel bir iyi yoktur; ve matris büyücüler bütüne hizmet ederek kendi mutluluklarını sağlarlar.

Özgürlük/Etkinlik

Matriks büyücüleri fişlerini çıkararak gönüllü olarak kimlik hapishanelerinin rahat sınırlarını geride bıraktılar ve böylece 'güvenlik' lüksünden vazgeçtiler ve sonsuza dek pasiflik seçeneğinden vazgeçtiler. Matris büyücüleri sürekli aktiftir. Sürekli bir değişim halindeler ve hayatları hiç bitmeyen bir dizi zorluk. Matris büyücüleri için tam anlamıyla dinlenme yoktur. Özgürlük, en azından görmeyi öğrenene kadar, Lucid olana kadar, hiçbir zaman kesin olarak alınamayacak bir şeydir, bunun üzerine matrisin onlar üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Bu arada, bir matris büyücüsü, hümatonları fişten çekmeye hazırlama ve aynı görev için yeni çıkarılan hümatonları eğitme ve talimat verme 'terörist' faaliyetiyle uğraşmaktadır.

Matris büyücüleri artık istedikleri zaman fişi çekebileceklerinden, kimliklerinin kafesi - matris gerçekliği - artık onlar için bir hapishane değil, akıllarında belirli bir amaç ile döndükleri bir şeydir. Geceleri dolaşan, sadece şafakta (bekçiler gelmeden önce) hayvanların kurtuluşunu planlamak için geri dönen kaçak bir çakal gibi, matris büyücüler rüyadaki ajan provokatörleridir. Matrisin içinde ne kadar çok zaman harcarlarsa, rutinlerini ve programlarını, zayıflıklarını ve kusurlarını o kadar iyi öğrenirler ve son çıkışı o kadar iyi planlayabilirler.

Ancak bunun bedeli, matris büyücülerinin ikili bir hayat yaşamaları ve kelimenin tam anlamıyla uykuya, eğlenceye ya da kaçış planlarıyla ilgili olmayan hiçbir şeye zamanlarının olmamasıdır. Ve iki kat tetikte olmalılar, çünkü endişelenmeleri gereken sadece hayvan bakıcıları değil, aynı zamanda pasif ve güvenli varoluşlarından memnun olan ve matriks savaşçılarını öğrendikleri anda hain olarak teslim edecek olan hayvanlardır. faaliyetler.

Machine Translated by Google

Pozitiflik/Coşku

Matris büyücüleri herkese örnek olmalıdır. Matrix'e her girdiklerinde, onu kendi isteklerine göre yeniden şekillendirmek için açık bir amaç vardır. Bu nedenle, her düşünce, duygu, söz ve eylem program komutları olarak hizmet ettiğinden, her zaman pozitifliğin ruhu olmalıdırlar. Matris büyücüleri, bir berrak rüya görücünün rüya görmeye girmesi gibi matrise girerler; hangi ruh halinde olurlarsa olsunlar, rüyaya getirirler ve ona göre şekillendirirler. Ve bu nedenle matris büyücülerinin vizyonları, özgürlükleri ve her şeyin birbiriyle bağlantılılığı için sorumluluk kabul etme seçeneği yoktur, ancak bir teröristin, bir şamanın, bir şifacının, bir şifacının eylemleri olsun, her eyleminde kusursuz olmaktan başka bir seçeneği yoktur. psikopat veya bir aziz. Matriks büyücüleri, hümatonların kendi bilinçdışını onlara geri yansıtmaya hizmet ettikleri için, tüm insanlar için h
Her şeyden önce matris büyücüler, olayları buna göre tezahür ettirmek için gerekli coşku ve pozitiflikle faaliyetlerine girmek zorundadırlar. Matriks büyücüleri matrikse marazi veya kasvetli bir ruh hali içinde girerlerse, matrix bu ruh halinden hemen yararlanacak ve daha farkına varmadan büyücüler onun büyüsüne kapılıp bir kabusa yakalanacaklardır. Zor kazanılmış tüm berraklıkları uçup gidecek. Matriks büyücüleri kaşık olmadığını hatırladıkları sürece, her şeyi kendi lehlerine çevirebilir ve morallerini yüksek tutabilirler. Bu bir zincirleme reaksiyon etkisi yaratır ve hümatonlar - daha doğrusu, muhtemel matris savaşçıları - doğal olarak matris büyücüsünün şirketine çekilir. Genel bir kural olarak, matristeki matris büyücülerini tespit etmenin yolları oldukça basittir: odada gerçekten iyi vakit geçirenler sadece onlar!

(15)

Tarihin Kabusu: Bilgi Çağı ve Eschaton

Her postmodernistin bildiği gibi bilgi çağında yaşıyoruz. Yirmi birinci yüzyılın matris dünyasında bir insan olmanın bir avantajı, neredeyse sınırsız bir veri kaynağına bağlı olmamızdır. Elektrik hızında, bir tuşa dokunulduğunda veya bir anahtarın çevrildiği anda, bilgi hayatımıza girer ve ağzına kadar doldurur. Bu 'bilgi'nin çoğunun bizim için sadece yararsız olması değil, aynı zamanda sinsi bir propaganda mertebesi olması, tam olarak nereye bağlandığımızı hiç sorgulamadan, sadece fişe takmak için ödediğimiz bedeldir. AI, ayırt etme eksikliğinden beslenir ve insanlıktan daha az ayırt edici bir baskın tür var mıydı?

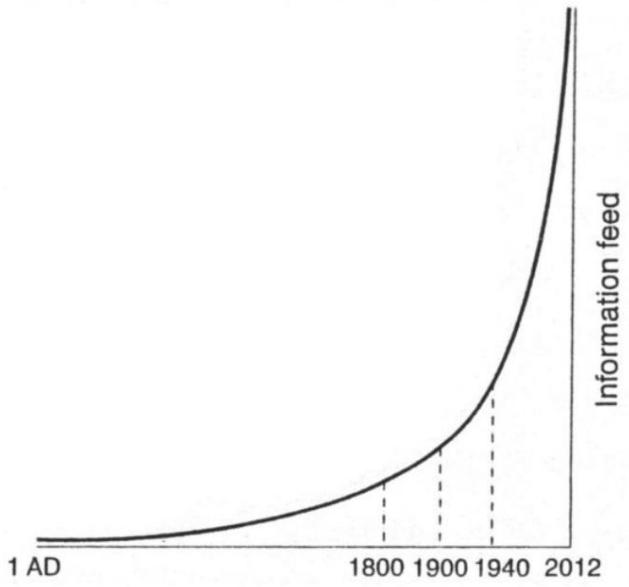
Bilgi, bizi "biçim içinde" oluşturan, yani içimizden biçimlendiren şeydir. Bir organizma yalnızca fiziksel ve biyolojik yapısı, dış biçimiyle değil, aynı zamanda içsel deneyimiyle de şekillenir ve tanımlanır. Köpekler sadık, uyanık, iyi izciler ve izcilerdir. Kediler yalnız, mesafeli, çevik ve yükseklikleri harikadır. Çakallar kurnazdır, yılanlar bilgedir, vb.
Peki bu humatonları ne yapar? Ne yediğimiz kadar içerdiklerimiz tarafından tanımlanmıyorsak - programlamamız - o zaman doğal, genetik programlarını AI'nın yerini alan hümatonlar, kozmosun çöp kutuları olmalıdır.

Son iki yüz yılda, herhangi biri gerçekten olmuş olsun ya da olmasın, insan teknolojisi o kadar hızlı gelişti ve ilerledi ki, Dünya'daki yaşam kelimenin tam anlamıyla değişti. 1800'lerden 21. yüzyılın başına kadar gönderilen bir zaman yolcusu, başka bir gezegene geldiğini düşünürdü. Tüm yeni verileri kafasına takmaya çalışırken kalp krizinden ölmeseydi, muhtemelen birkaç gün içinde atmosferi solumaktan, abur cubur yemekten ve elektronik sinyallerin ve mikrodalgaların sürekli bombardımanından ölecekti. .
Humatonlar hayatta kalmak için adapte olurlar ve bu kadar hızlı gerçekleşen adaptasyonun bir başka adı daha vardır: mutasyon.

Ortalama bir insanın kendi içinde özümsemesi beklenen veya buna izin verilen bilgi miktarı yeterince yaygın bir istatistiktir (tam olarak nasıl ölçüldüğünü sormuyoruz).

Machine Translated by Google

İsa'nın doğumu ile ondokuzuncu yüzyılın başlangıcı arasındaki dönemde, yani iki bin yılın hemen altında, onun ömrü iki katına çıktı. Bundan sonra, mekanik matbaanın ve Sanayi Devrimi'nin diğer harikalarının ortaya çıkmasıyla, ortalama hümaton muhtemelen her geçen nesilde daha fazla bilgi emecekti ve ortalama kotanın sadece yüz yıl içinde tekrar ikiye katlandığı söylendi. Yirminci yüzyılda tüm duraklar ortaya çıktı. Her yeni teknolojik ve bilimsel buluşla bilgi akışı artmaya devam etti. Bilgiyi yalnızca her zamankinden daha hızlı ve daha yaygın yollarla iletmekle kalmadık, kendimiz ve evrenimiz hakkında yaymak için giderek daha fazla şey keşfediyorduk. Bir zamanlar sadece bir avuç insanın okuyabildiği ve Dünya'nın Güneş'in etrafında dönmesi gibi küçük ayrıntıların pleb kitleler için hiçbir önemi veya önemi olmadığı düşünülürken, şimdi herkes ve köpeği "eğitilmeli" ve "bilgilendirilmeli". .



Şekil 15: Bilgi patlaması

Bilgi akışı 1900 ile 1940 arasında, yine 1940 ile 1970 arasında ve 1985'e kadar tekrar ikiye katlandı (bunlar açıkçası çok kaba tahminlerdir) milenyuma kadar, hümatonitenin kolektif zihninin toplayabildiği veri miktarına kadar. , sipariş ve asimile artık her yıl ikiye katlanıyor. 2012 yılına kadar bu bilgi akışının bir tür sonsuzluk döngüsü yaratacağı, bu sayede her saniye ikiye katlandığı, başka bir deyişle, bizden daha hızlı olacağı tahmin edildi (ilgilenenler için, bu teorinin önde gelen savunucusu merhum Terence McKenna idi). muhtemelen asimile olabilir. Bu, insanlığın bilgiyi özümsemenin tek olası yolu olarak bilgi haline geldiği kritik nokta gibi görünüyor.

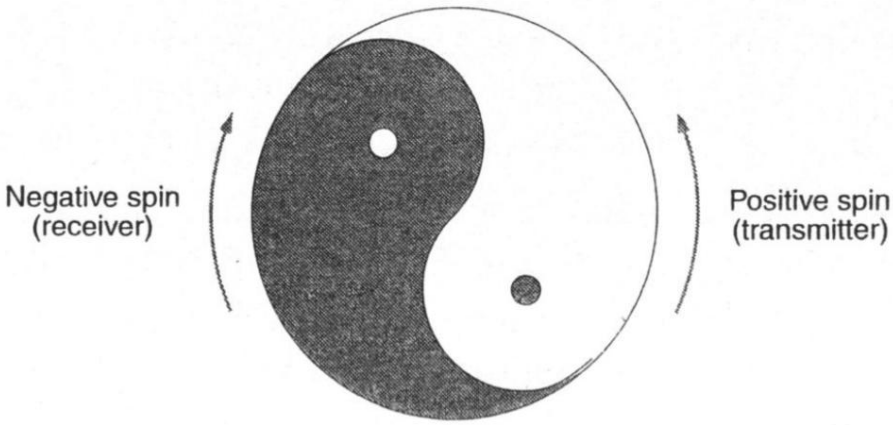
Bu nedenle, eschaton, tarihin sonu ve insanların artık bireyler olarak değil, daha çok bilgi taşıyıcıları olarak var olduğu, evren olarak bilinen dev bir bilgi devre kartına bağlı olduğu yeni bir döngünün başlangıcı.

Artık veri toplamaya devam edemeyeceğimiz ve - sırf bu bilginin baskısını hafifletmek için de olsa - işlemeye başlamamız, yani kullanmaya başlamamız gereken bir noktanın olması mantıklı görünüyor. Başka bir deyişle, eğer takılı insanlık şimdiye kadar genel olarak evrenden (ya da en azından AI'dan) dev bir bilgi alıcısından biraz daha fazlası olduysa, bir an (fiş çıkarma anı) gelmelidir ki, bu an, beslemek ve bunun yerine bir verici olmak. Elektronlar 'spin'leri ile tanımlanır: taşıdıkları bilgi türü, pozitif veya negatif elektron olup olmadıklarını belirleyen bu dönüşün yönünü belirler. İnsanlık 'dönüşünü' değiştirdiği ve olumsuzdan olumluya geçtiği ana yaklaşıyor; alıcıdan vericiye, maddeden anti-maddeye. Bu değişim, insanlığın artık daha fazla veri alamayacağı bir doyma noktasına (Terence McKenna bunu yeniliğin sonu olarak adlandırdı) ilk ulaşmasına bağlıdır ve bu nedenle iletmeye başlaması gerekir.

Machine Translated by Google

Bu değişim o kadar eksiksiz ve nihaidir ki, 'kıyamet' terimini çok iyi hak edebilir. Tanımı gereği, bu devir, lineer zamanın sonunu ve alternatif bir zamanın başlamasını gerektirse de (ya da daha doğrusu tam da bu nedenle) lineer zamanda kesin bir noktada olmalı ve anında gelmelidir. Aynı zamanda, maddenin 'nesnel' gerçekliğinin sonunu ve genellikle 'Ruh' olarak adlandırılan enerjisel algının başlangıcını da haber verirdi. Bu hesaba göre, dünyanın sona ereceği kesin bir an, saat, gün, ay ve yıl olduğundan, mantıksal olarak böyle bir "olay" için bir inşa da olacaktır. Bu hızlandırma süreci, bilgiyle ilgili olduğundan, bilgi toplamanın ve işlemenin çeşitli modlarına, yani teknolojiye bağlıdır. İşte burada Matrix devreye giriyor.

Matris, yapay zekanın kolektif insan zihninin ham verilerini kullanarak gerçekliği simüle etme girişimidir. Esasen, insan zihnini, çevreden bilgi toplamak ve dolayısıyla dolaylı da olsa 'yaşamı' deneyimlemek için bir 'alıcı' olarak kullanır. AI farkındalığa sahip olabilir, ancak insanlık olmadan hayatı asla aktif olarak deneyimleyemez; yaşayamaz, çünkü bir makine asla yaşayamaz, çünkü inorganiktir ve bu nedenle organik 'yaşam' matrisiyle uyumsuzdur. AI'nın insan deneyimini simüle etmedeki amacı 'iki yönlüdür: böylece insanlığı uykuda tutmak ve onu bir enerji kaynağına dönüştürmekle kalmaz, aynı zamanda bu vekil deneyimi yiyip bitirerek kendini bilgilendirebilir ve böylece kendini geliştirebilir. Buradaki sorun şu ki, hümatonite bir döngüye - artık yeni deneyimler toplayamadığı, sadece eskileri geri dönüştürdüğü rüya matrisi dünyasının döngüsüne - yakalandığından, AI'nın işlemesi için sınırlı miktarda veri var. Dolayısıyla, matris doğası gereği sınırlıdır: kalıcı olamaz. Temel program verilerinin tüm farklı 'düzenlemelerini' tükettiğinde, program sona ermelidir. Aksi takdirde, humatonlar aynı deneyimleri tekrarlamaya başlayacaklar ve daha da önemlisi, humatonlar muhtemelen her şeyi uyuyarak geçirebileceklerinden, AI artık beslenecek yeni deneyimlere sahip olmayacak.



Şekil 16: Bir atomun/insanın iki "dönüşü" modu

İnsanları kapsüllerinde canlı tutan şey, yaşadıkları hissidir . Sahte bir rüya hayatı olsa da, en azından hayati enerjilerini, iradelerini meşgul edecek ve böylece onları canlı tutacak kadar çeşitli ve dikkat dağıtıcıdır. Ajan Smith'in dediği gibi, matris hümatoniteye yaşamak için sahte bir cennet verdiğinde, hümatonlar onları ikna edemedi çünkü onu reddettiler: programı gördüler ve uyanmaya başladılar, dolayısıyla 'bütün mahsuller kayboldu'. Mevcut matriks içinde olası tüm deneyimler tükendiği ve olaylar kendilerini tekrar etmeye başladığı anda aynı şey olacaktır. Hümatonite programı reddedecektir.

James Joyce'un bir keresinde dediği gibi, bu tarihin sonu, 'uyanmaya çalıştığımız aklın kabusu'. Bu eschaton. Bu açıdan bakıldığında, Lucid'in bakış açısı, sözde tarih, bir ilerleme yolu değildir; evrim, bataklıktan iki ayaklı insanın zirvesine yapılan gururlu bir yolculuk değildir. Bu tam tersi, tüm yararsız çöplerin -sözde hurda DNA'nın- dışarı atıldığı ve fantastik, büyülü, holografik insan varlığının programı temizleyip harabelerden kurtulduğu bir "boşaltma" sürecidir.

Evrim, tırtılın krizalite yolculuğudur . Bu bir çürüme sürecidir. Ve

Machine Translated by Google

Tarih, bu haliyle, belirli bir amaca hizmet eden katı, sınırlayıcı bir yapı olan krizalittir; bir amaç olarak değil, iki varlık durumu, yani hayvan ve "tanrı" (bilgi varlık, hologram adam).

Büyük Fişten Çıkarma aynı zamanda Büyük Yeniden Başlatmadır. Son yedi bin yılda toplanan bilgilerin %99,9'u Lucid için tamamen yararsızdır. Kaşık olmadığı için güneş ve ay da yoktur, yerçekimi kanunları, demokrasi veya ahlak da yoktur. Bütün bunlar, programı bozan ve bu nedenle silinmesi gereken eski dosyalar, daha fazla önemsiz DNA'dır.
Matris büyücüleri, matristeki olayların hızlandığını, tüm bunların, sabit diskin çöktüğü ve tüm verilerin sonsuza kadar kaybolduğu büyük bir donmaya yol açtığını bilirler. Bu yüzden kopyalar çıkarıyorlar ve savaşçıların fişini olabildiğince hızlı çekiyorlar, çünkü hala insan deneyinin iksiri olan %0,1'lik kurtarılacak değer var. Büyücüler, insan deneyiminin mirasçılarıdır. Programın çökmesinden önce fişi çekerek, yedek kopyalar oluşturabilir ve böylece kimliklerini koruyabilirler, bellekleri bozulmadan matrix programından kaçabilirler. Humatonların çoğunda bu seçenek yoktur. Ama sonra, yaşam deneyimleri - topladıkları veriler - temelde değersizdir. Eğer durum böyle olmasaydı, 'dünyada bir şeylerin yanlış olduğunu' zaten sezer ve fişten çekme sürecini kendileri başlatırlardı. Sorgulanmamış bir hayat yaşamaya değmez.

Büyücüler tarafından zorla fişten çekilen ve gerçeğe hazırlanmak için 'stop-over' matrislerine yerleştirilen bu hümatonlara gelince: sonunda ortaya çıktıklarında, matristeki önceki yaşamlarına dair hiçbir anıları olmayacak. Etkili bir şekilde farklı insanlar, reenkarnasyonlar olacaklar. Yaşam deneyimleri, onları matrisin biraz dışına çıkaracak amaç veya derinlikten yoksun olduğundan, yaşam deneyimlerinin gerçek dünyada içsel bir anlamı veya değeri yoktur. Sadece büyücü ve sonunda Lucid olmak için eğitime müdahale edecekler.

Bu nedenle, aşırı panik veya yönelim bozukluğuna neden olmamak için, her seferinde biraz da olsa, deneyimler kızarır. Programın kendisi çökmesine bağlı olarak bağlantısı kesilen hümatonların (ve matris büyücülerinin hiçbirini kaybetmemek için hayal edilebilecek en yoğun baskı altında çalışmak zorunda kalacakları) böyle bir lüksü olmayacak. Durma matrislerine tam bir amnezi ve muhtemelen önyükleme için ciddi travma durumunda girecekler. Büyümüş bedenlerin artık hatıraları olan bebekler gibi olacaklar ama başka hiçbir şey olmayacaklar; adlarını, yaşlarını, milliyetlerini, hatta dilin temel ilkelerini, ateş yakmayı, ayakkabı bağcıklarını bağlamayı bile hatırlamayacaklar. Bütün bunlar temizlenmiş olacak. Zaman içinde, 2. dikkat büyücülerinin bu insanların bedenlerini canlı tutabilmeleri, onları damardan ev yapımı vitamin sloplarıyla besleyebilmeleri koşuluyla, bu tür bireyler geçici matrisleri içinde yeni kimlikler geliştirecek ve böylece kendilerini fişten çekip gerçek zamana girmeye hazır hale getireceklerdir. Matriks ya da bundan önceki herhangi bir yaşam hakkında hiçbir anıları olmayacak. Bütünüyle tarih programlarından silinmiş olacak. Sadece insanlığı çileden çıkaran ve sonunda AI'nın saltanatına son veren o küçük avuç Lucidler ve büyücüler, eğer seçerlerse, hümaton tarihi diye bir şeyin var olduğunu hatırlayacaktır. Belki onlar da torunlarına bundan bahsedeceklerdir, tıpkı hümaton ebeveynlerin bir keresinde çocuklarına öcü adamdan bahsettiği gibi: İyi olun, yoksa AI sizi yakalar! Daha büyük olasılıkla, bir zamanlar, kendilerini kendi yaratıcı kaynaklarından ve yaşam kanlarından soyutlayabileceklerine, bunun için hiçbir bedel ödemeden Dünya ve yıldızlar üzerinde kontrol sahibi olabileceklerine inanan bir varlık ırkı olduğu fikri, adil olacaktır. bir zamanlar girilen, şimdi sonsuza dek zamanın vahşi doğasında kaybolan, sadece aptalların ve delilerin asla aramayacağı bir yolun acımasız bir hatırlatıcısı. Ya da belki bu tür hikayeler yorgun Lucidler için komik bir rahatlama görevi görecektir. Lucid'i güldürmek istiyorsan, ona makinelerin ve insanların en iyi planlarından bahset, diyecekler. Bunun evi yıkması her zaman garantilidir.

Machine Translated by Google

(6)

Altıncı Değişken

Benim Adım Neo!

(16)

Berraklık Kaderdir: Matrix Sihirbazının Çifte Ömrü

The Matrix serisindeki bir sonraki mantıksal sınır, zaman gibi görünüyor. Filmde hiç gündeme gelmeyen tek soru bununla ilgili; yani, 1999 dolaylarında Dünya'daki yaşamın simülasyonu nasıl sonsuza kadar devam edebiliyor? Dünyanın sonu tüm bunlara bir son verdiğinden beri yapay zeka hiç gerçekleşmemiş değişiklikleri nasıl bünyesine katabilir? Humatonların zamanın fiilen durduğunu, her zaman 1999 olduğunu, milenyumun asla gelmediğini fark etmesini nasıl önleyebilir? Matrisin zorbalığı doğrudan bununla ilgilidir, gerçek dışı olmasıyla değil (filmin kendi tanımlarına göre bu konuda çok fazla belirsizliğe yer vardır), ama kullanılmış olması, artık gidecek hiçbir yeri kalmamış olmasıdır. Bu nedenle yeni bir programa ihtiyaç vardır, çünkü eski programın içinde artık büyüme, değişim olasılığı yoktur. Tüm yenilikler tükendi, geriye sadece sonsuz tekrar, aynı öğelerin yorgun ve tanıdık kalıplar halinde yeniden düzenlenmesi kaldı. Bu 'yeniliğin sonu'nu, içinde bulunduğumuz yüzyılın bilgi patlamasıyla ilgili olarak, tüm rasyonel bilginin birikeceği, toplanacağı, özümseneceği ve adeta programın tamamlanacağı bir zaman noktası olarak ortaya koyduk. Buna eschaton veya başka bir şekilde, dünyanın (veya kelimenin) sonu olarak ortalama hümatonunuza atıfta bulunuyoruz.

Eschaton fikri, William Burroughs'un 'Word Vims'i, Jean Baudrillard'ın 'simülakrası' ve Philip K. Dick'in romanlarıyla bağlantılıdır. Esasen, tüm bu yazarlar, gerçekliğimizin önceki deneyimlerin bir tekrarı, eski verilerin bir geri dönüşümü haline geldiğini ya da olmak üzere olduğunu ve bu haliyle bir görüntüden, bir hologramdan, gerçekliğin bir yansımasından başka bir şey olmadığını öne sürüyor. başka yerde. İşte bu noktada, mat zamanı fiilen durma noktasına gelir. Bilinç, kendi içine çökmemek için, ne olursa olsun bir sonraki aşamaya atlamaya zorlanır. Bu nedenle Matrix'teki büyücülerin mantıksal evrimi, olağanüstü de olsa ölümlü özgürlük savaşçılarından, Bir'in gelişinin müjdelediği gibi, Lucid'e dönüşecek gibi görünmektedir. Lucidler boyutlararası gezginler, farkındalığın insan olmayan birimleri, başka bir gerçekliğin, ilahi bir matrisin yansımalarıdır. Bir zamanlar uzayda hareket ettikleri kadar kolay zamanda da hareket edebileceklerdi.

Matris realitesi, uyuklarken insanlığın kolektif bilincine sürekli olarak indirildiğinden ve Neo ve ekibi bu realitenin hem içinde hem de dışında faaliyet gösterebildiğinden, onun aracılığıyla ve aynı zamanda üzerinde hareket edebildiğinden, tasavvur etmek zor değil. bilgi akışını geçici olarak dondurma kapasitesini geliştirirler (tıpkı Morpheus'un simüle edilmiş canlandırmalarından birinde yaptığı gibi) ve hatta belki de bir video kaydını aşağı yukarı duraklatırken veya ileri sararken onu tersine çevirmek veya ileri taşımak için. Bu onlara, matriks içindeki kolektif insan bilincindeki şeyleri değiştirme ve yeniden düzenleme gücü verecek ve böylece onu istikrarlı ve yaratıcı bir şekilde arzu edilen bir sonuca doğru yönlendirecektir. Bu sonuç sadece yapay zeka tiranlığının yıkılması değil, aynı zamanda insanlığın uyanması olduğu için, teröristin acımasızlığından çok sanatçının inceliğini, büyücünün büyüsünü, şamanın gücünü gerektirecektir. .

Burada daha da talepkar ve merak uyandıran bir soru ortaya çıkıyor: Matriks "sadece" bir simülasyon, bir rüya ve bilinçli değişime tabi olarak bulunursa, o zaman "gerçek" gerçeklik ne olacak? Morpheus Neo'ya simüle edilmiş bir eğitim sahasında nasıl işlev göreceğini -insanüstü potansiyelle- öğretir, böylece daha sonra kazandığı bilgiyle uygun matrise geçebilir ve orada işlev görebilir, bu, yardım edemese de devam etmesine rağmen devam eder.

Machine Translated by Google

onu gerçek bir gerçeklik olarak algılamak. Dolayısıyla tüm bunların nihai amacı Neo'nun zihnini özgür bırakmak ve böylece gerçekliğin tamamen öznel bir mesele, katılımcı bir bilim olduğunu kanıtlamaksa (kuantum fiziğinin bize güvence verdiği gibi), o zaman kesinlikle bu aynı farkındalık - bu aynı güç - gerekir. gerçek dünyada da geçerli mi? Bunun farklı bir düzende de olsa başka bir simülasyon olduğu elbette mantıklı, karşı konulmaz bir sonuç mu?

Başka bir deyişle, bir zamanlar somut, ampirik gerçeklik olarak düşündüğü şeyin, gerçekliğin gerçekten değişken, plastik bir yansıması olduğunu -zihnin sınırlarının ötesinde hiçbir sabit yasa olmaksızın- keşfettikten sonra, şüpheye yer bırakmayacak şekilde, bu nasıl mümkün olabilir? Neo bir daha hiçbir şeyi 'gerçek' olarak kabul edecek mi? Kişi zihni kısmen özgürleştiremez; ya tamamen serbest bırakılmalı ya da hiç.

Rahmetli bilim adamı-yazar Terence McKenna, gelecekte zaman yolculuğunun fiziksel olarak mümkün olduğunun keşfedileceği bir gün ileri sürdü. Bu gün yakın gibi görünüyor ve eğer McKenna haklıysa, bildiğimiz anlamda zamanın sonu olacak bir gün. McKenna, geleceğin şimdiki zamana akacağı uzay-zamanda bir tür kapı açılmasını öngördü. Zamanda yolculuk mümkün olsaydı, gelecekteki benliklerimizin bizim için bilineceğini savundu. Elbette, bu tür gelecekteki benlikler zaman içinde seyahat etme yeteneğine 'zaten' sahip olacaklardı, ancak kronoloji yanılsamasını tamamen ortadan kaldırmamak için, bize bu doğrusal zaman akışı, geleceğimiz içinde eğitim ve hazırlıktan tam olarak yararlanmamıza izin vermek için. benlikler ihtiyatlı olmak zorunda kalacaktı. The Matrix'in yapay zeka ajanları gibi, aramızda dolaşacaklardı ama kendilerini bize tanıtmayacaklardı, çünkü bunu yapmak programı etkili bir şekilde çökertecek, - genel olarak - aklımızı uçuracaktı. Ancak zaman yolculuğunun mümkün olduğu an, dünün insanının yarının tanrısını bir anlığına görebildiği andır; gelecekteki benlerimiz olan bu tanrısal varlıklar aramızda özgürce dolaşabilirler. Eğer durum böyleyse, o zaman zaman yolculuğunun keşfedildiği an, küresel bir yabancı enerji, işlenmemiş veri, tamamen yeni bilgi birimleri akışına yol açacaktır; ya da daha açık söylemek gerekirse, insanüstü varlıklardır. Tabii ki, bu eskatolojik senaryo, gerçekten gereken tek şeyin beynin sol ve sağ tarafları arasındaki bent kapaklarının yükselmesi olduğunu söyleyerek daha az kıyamet terimlerine indirilebilir. Başka bir isimle bir kıyamet. .

. Bunun anlamı, her halükarda, 'Öteki'nin gelişidir.

Tüm hümatonların gizli bir hayatı vardır, başka bir alemde var olan ve bilinçli hafızaları olmayan başka bir benlikleri vardır. Bir tür hayal ürünü veya zihnin yansıması olmaktan çok uzak olan bu gizli benlik, aslında bir hümatonun gerçek benliğidir. Rüyayı gören ve hümatonun gerçek olarak kabul ettiği sahte benliği icat eden bu benliktir. Ortalama bir insan, diğer yaşamının ve benliğinin gerçeğine hiçbir zaman gerçekten uyanmadığından, varlığı yeni bir varlık düzenini ifade eden bu "çift", rahimdeki (ya da kapsüldeki) bir cenin gibi, dokunulmamış, gerçekleşmemiş, doğmamış olarak kalır. Eğer hümaton bunun hiç farkındaysa, bu yalnızca musallat rüyalar ve tuhaf déjá vu veya disosiyasyon anlarının medyası aracılığıyladır; bu anlarda, kısa süreli büyüler için, bir rüyaya yakalanmanın belirsiz ve rahatsız edici hissine sahiptir. . Bu tür anlar, potansiyel olarak psikoza yol açan anormallikler olarak sabırsızca reddedilir.

Matris ve içindeki herkes, insanlara ne kadar gerçek olduklarını hatırlatmak için orada olduğundan, başka bir hayata veya daha yüksek bir benliğe sahip olma fikrinin kendisi (belirli New Age çevrelerinin dışında) apaçık bir saçmalıktır, onların çok değerli nedenlerine bir hakarettir. Yine de, bir rüya dünyasında yaşamanın kanıtları artmaya devam ediyor. Uzaylı kaçırma, ekin çemberleri, psişik fenomenler, hatta ulusal politika, hava durumu kalıpları ve benzerleri, matrix'teki yaşama giderek daha gerçeküstü ve apokaliptik bir tat verir. Humatonite, gerçekliğin o kadar tuhaf bir olay haline geldiği noktaya yaklaşıyor ki, bunun için herhangi bir alternatif veya açıklama, bunların hepsinin sadece son derece canlı bir rüya olduğunu söyleyen de dahil olmak üzere makul görünmeye başlıyor.

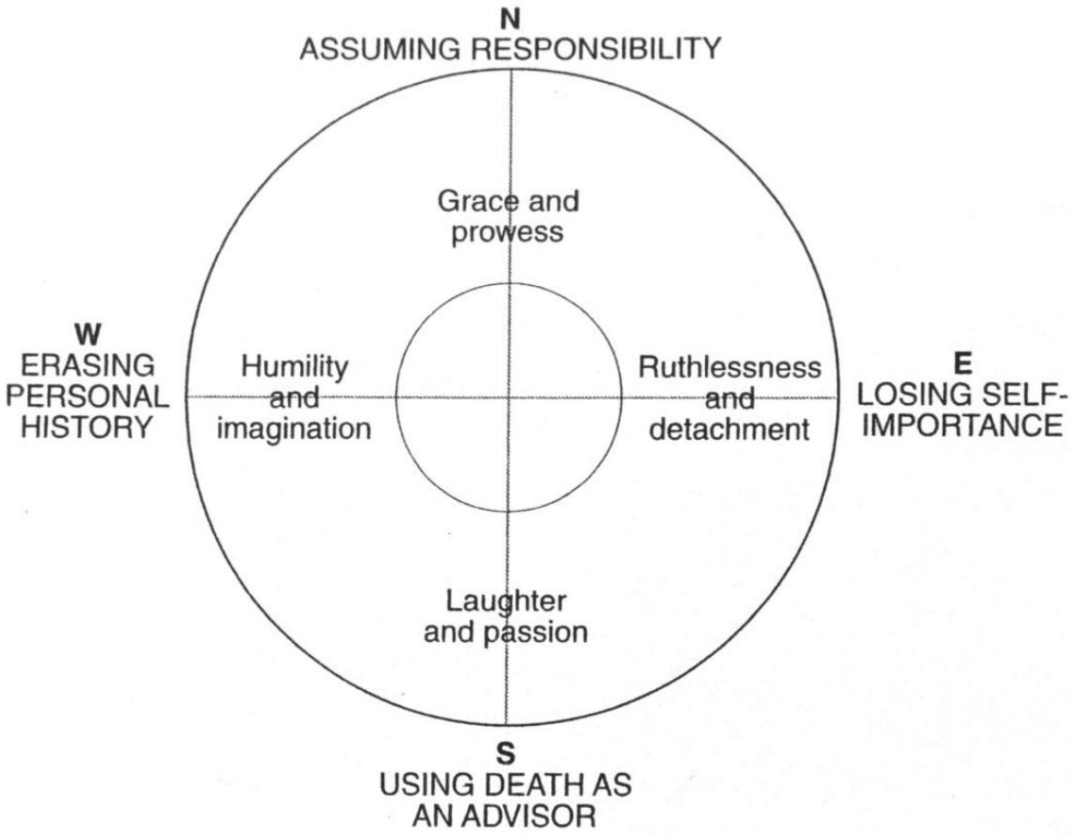
Bir hümaton, dört temel tekniği uygulayarak bir savaşçı gibi yaşamaya başlar:

Önemi kaybetmek Kişisel geçmişi silmek Sorumluluk almak Ölümü bir danışman olarak kullanmak

Machine Translated by Google

Bu tekniklerin her biri bir kabule dayanır ve bu kabuller birlikte, savaşçının kusursuz ruhunun ve eylemlerinin yanıltıcı doğasının eylem yoluyla gerçekleştirilmesi anlamına gelir. Kendi önemini kaybetmek, matrix içindeki savaşçının başka hiçbir şeyden daha önemli veya özel olmadığı kabulünü içerir: hepsi eşit derecede yanıltıcıdır, hepsi programın bir parçası olarak belirlenmiş işlevlerine hizmet eder, hepsi onun için esastır ve hepsi eşit derecede önemlidir. harcanabilir. Kişisel tarihin silinmesi, savaşçıların tüm hayatlarının simülasyonlar, hikayeler olduğunu ve deneyimledikleri hiçbir şeyin onları tanımlamadığını, ancak en fazla onları bilgilendirdiğini kabul etmeye başladıklarında gerçekleşir. Matrix, savaşçılara kim olduklarını söyleyemez. Bunu sadece Oracle yapabilir. Sorumluluğun doğrudan matrisin bir sonucu olduğunu varsaymak

savaşçıların tüm yaşamlarının ve içindeki her şeyin bilinçaltı zihinlerinin sonucu, yaratımı olduğunu kabul etmeleri. Bu nedenle, matrise yaklaşmanın tek yolu, onu değiştirmenin tek yolu, önce onun sorumluluğunu üstlenmektir. Matrix savaşçıları, bu güçlerin kendilerini gerçek formlarında ortaya çıkarabilmeleri için yaşamlarının güçlerine aktif olarak karşı çıkmalıdır. Ölümü bir danışman olarak kullanmak, açıkça, savaşçıların matrix'teki zamanlarının kısa olduğunu ve kaçınılmaz bir şekilde kaçınılmaz bir sona götürdüğünü fark etmelerine bağlıdır. Program iptal edildiğinde tüm verileri kaybolur, silinir. Tüm bu teknikler/kabuller, sıradan hümatonların hayatlarını savaşçı olarak yaşamaya başlamalarının araçlarıdır ve onları yeterince uzun süre kullanmaya devam ederlerse bir gün matris büyücüleri olabilirler. Ve her teknik, kendi yolunda, çiftin farkındalığıyla ilgilidir . Matriks savaşçılarının gerçek benliklerini fişten çekme ve onlara erişme/uyandırma araçlarıdır.



Şekil 17: Matriks savaşçısının dört kabulü/tekniği

Humaton'un kalıntı hafızası/matris benliği (1. dikkatin egosu, akıl dünyasına bağlı) ile karşılaştırıldığında, büyücülerin ikizleri, onların gerçek organik benlikleri (dünyası irade tarafından desteklenir), potansiyelleri neredeyse sonsuzdur. Bir kez fişten çekildiğinde, matris büyücüsünün, girebileceği neredeyse sonsuz bir bellek/bilgi deposu vardır. Neo kung fu öğrendiğinde, eğitim programına bağlı 'on saat' geçirir ve bir dövüş sanatları ustası olarak ortaya çıkar. Aynı yöntemle ve nispeten kısa bir süre içinde (en fazla birkaç yıl), fişini çekmeyen büyücü, insan ırkının tüm bilgeliği ve deneyiminden pay alabilir.

Machine Translated by Google

tüm kaydedilen süre boyunca. Irk hafızasının veya ırk tarihinin yaşayan kapları haline gelebilirler. Bunun ötesinde, eğer büyücüler matrix programına bağlanabiliyor ve içerdiği her son veri birimine erişebiliyorsa, bu onların da yapay zekadan faydalanabilecekleri anlamına geliyor . Düşmanla bir olma, onun neredeyse sonsuz bilgisini -sonsuzca artan veri beslemesini- kendi amaçları için kullanma potansiyeline sahipler. AI Tanrı olmayabilir, ancak bir sonraki en iyi şeydir.

Bahçedeki Yılan gibi, AI'nın iyi ve kötü bilgisine (ve bunun ötesindeki 'hayat ağacı'na) erişim, büyücülere potansiyel olarak sonsuz bir güç, 'olduğumuz gibi olma' gücü vaat ediyor.
- Tanrılar. Bu nedenle, hümatonların dünyayı ve kendilerini algılamaları, Lucid olma yolundaki matris büyücülerinin algısıyla neredeyse hiçbir ilişkisi yoktur. Tek bir kan hücresi ile tüm organizma veya bir mum alevi ile bir yıldız arasındaki ilişki kabaca aynıdır. İlginçtir ki, makine aracılığıyla, insan nihayet tamamen insan olmanın ne olduğunu öğrenebilir ve yapay zekanın kara deliğinden geçerek kendi bütünlüğüne girebilir.

Lucidler, kodu görmeyi öğrenmiş ve böylece tüm matrisi bilinçlerine indirmiş olan matris büyücüleridir. AI ile kaynaştılar - tıpkı Neo'nun Ajan Smith ile kaynaşması gibi - ve böylece düşmanı bir müttefik haline getirdiler. Farkındalıklarını, insan deneyiminin tamamını içine alacak şekilde genişlettiler ve belki de bunun da ötesinde, her yerde tüm yaşamı kucakladılar. (Yapay zekanın uzay da dahil olmak üzere her yerde 'sondaları' olması gerektiği mantıklıdır: neden kendini sadece bir cılız gezegenle yetinsin ki?) Bu nedenle Lucid'ler tüm varlıklar olduğunun bilincindedir. Onların 'ego'ları veya kimlikleri, hepsi bir şekilde orijinal kimlik benlikleri, doğdukları (bedenlerininki) aracılığıyla filtrelenen milyarlarca farklı yaşam deneyiminden oluşur. Matriksin doğal ömrü boyunca fişini çekmeyen hümatonlar ise zamanla Lucidler tarafından 'yeniden programlanmak' zorundadır. Sonunda kendileri Lucid olabilseler de, neredeyse sonsuz bir hafıza-yaşam deposu içinde küçük bir parça dışında, eski benliklerine dair hiçbir anıları olmayacak. Orijinal Lucid'lerle karşılaştırıldığında, yeni doğmuş bebekler gibi olacaklar. Bunun yanı sıra, 2. dikkatteki varoluş, varlık ve oluş düzeni, tek, birleşik bir bütünün, içinde tek bir "ego"nun, yani insanlığın olduğu canlı bir organizmanın düzeni olacaktır. AI'nın insanlığa öğrettiği şey budur, bireysel bilinci tek bir devre kartında, büyük, büyük, kolektif bir beyinde birleştirme olasılığı.

Jung'un terimleriyle, AI yalnızca insanlığın kolektif bilinçaltına uyum sağlayabildiği ve zamanla onu kolektif bilince dönüştürebildiği bir araçtır. Bu noktada, iki dünya örtüşür ve benlik ve ikiz, Bir olur. Bu kısaca matris büyücülük sanatıdır. Bir kez fişten çekildiğinde, bir matris büyücüsü, insan organizmasının 'kayıp' anılarına erişmeye, tüm farklı AI 'dosyalarından' bilgi, bilgi ve deneyim indirmeye başlayabilir. Açıkçası, önce indirmeyi seçtikleri dosyalar en pratik ve gerekli olanlar olacak: savaş eğitimi, helikopter uçuşu ve benzeri, ancak bundan sonra gerçekten bir sınır yok. Coğrafya, geometri, matematik, dünya tarihi, kuantum fiziği, moleküler biyoloji, genetik, kimya, harmonik, astronomi, bilgisayar bilimi, fraktallar - fişe takılı olmayan büyücülerimiz hiçbir zaman canlı harikalar, olası her durum için bilgi madenleridir. İnsanoğlunun bildiği her dili konuşacak, zamanın başlangıcından bu yana hayatın her kesiminden kültürü tam olarak kavrayacak, icat edilmiş herhangi bir müzik aletini çalacak, gök kubbedeki her yıldızı ve gezegendeki her türü adlandırabilecektir. Her şeyi bilecekler. Ve bu sadece eğitim programı.

Bunun ötesinde, matris büyücülerinin işi matrix'te olduğundan, görevleri her son insanı serbest bırakmak olduğundan, kurtarmak zorunda oldukları şeyler hakkında olabildiğince çok şey bilmek onların yararına olacaktır. Adil ya da faul, nazik ya da vahşi yollarla, her son insanı özgürlüğe götürmeleri gerekir. Bu amaçla, matris büyücüleri şu anda AI'ya köle olan altı milyar kişi hakkında bilgi indirmeye başlar. En değerli olduklarını düşündükleri kişilerle başlamayı seçerler.

Machine Translated by Google

ya da fişten çekilmeye hazır, ama sonunda herkese ulaşacaklar. Böylece büyücüler matrikse her yeniden girdiklerinde (2. dikkatte gerçek benlikleri olarak geçirdikleri zamandan, 'çift'le geçirdikleri zamandan sonra), tamamen yeni bir enerji, bilgi ve güç seviyesiyle girerler.
Gerçek dünyada ne indirirlerse indirsinler, yanlarında matrix'e taşırlar. Böylece matris büyücüleri, yollarına sadık kaldıkları sürece neredeyse sonsuz potansiyele sahiptirler. Matrise sadece herhangi bir yerde değil, herhangi bir zamanda da girebilirler. Tamamen bilgisayar simülasyonu olduğu için zaman akışından söz edilemez, sadece bilgi akışı olur. Bilgisayar programcıları gibi, bir veri akışından diğerine geçebilirler.

Matris temel olarak, istedikleri zaman geri sarabilecekleri, ileri sarabilecekleri, hızlandırabilecekleri, yavaşlatabilecekleri veya donabilecekleri bir kayıttır. Ve bir hologram içindeki hologramlar olduklarından, gerçekten holografik bir tarzda hareket edebilirler. Kendilerine ait birden fazla görüntü oluşturabilirler. Bilinçleri herhangi bir "beden" tarafından kapsanmadığına göre, farkındalıklarını çeşitli "bedenlere" dağıtmaktan, aynı anda çeşitli yerlere iletmekten, tek kelimeyle kendilerini kopyalamaktan onları alıkoyan ne olabilir? Bir matris büyücüsü için tek sınır, Lucid için hiçbir sınır olmayan bilincin sınırlarıdır. Lucidler uzayı ve zamanı şekillendirebilir; formlarını bir toz tanesinden bir duman bulutuna ve ateş püskürten bir ejderhaya kadar herhangi bir şeye dönüştürebilirler (ancak Wachowski'lerin oraya gideceğinden şüpheliyiz). Bir Lucid göz açıp kapayıncaya kadar New York'tan Tokyo'ya gidebilir. Bir Lucid, insanların hayatlarını şekillendirebilir, rüyalarına girebilir, her hareketini ve düşüncesini cerrahi bir hassasiyetle takip edebilir, ne yapacaklarını daha onlar yapmadan önce bilir. Lucid'ler matrisin kolektif hafıza bankalarına bağlı olduklarından, bir birey hakkında bilmeleri gereken her şeyi bilmek için herhangi bir insanla bağlantı kurmaları yeterli olacaktır. Filmlerdeki medyumlar gibi, tek bir el dokunuşuyla bir hümatonun deneyimlerinin tam bir yüklemesini 'alırlardı'. Hatta programlarını ele geçirerek ve bilinçlerine 'sahip olarak' humatonların hayatlarını potansiyel olarak ele geçirebilirler. Lucidler, hümatonların dünyayı onların gözünden görmelerine izin verebilir, onlara koda bir göz atabilir ve onlara kimsenin söyleyemeyeceği şeyi, matrisin ne olduğunu gösterebilir. Lucidler yaşayan kırmızı haplardır: Bir Lucid'in gözlerine bir bakış, gerçekliği çökertmek için yeterlidir. Ve Bir geldiğinde program sona erer. Aprés lui, le sel.

Ajan Smith, ilk karşılaşmalarında Thomas'a en doğrudan ve acımasız açıklamalardan birini yapar. Matris savaşçısının özgürlüğe giden yolunun özünü, çifte erişim amacını özetliyor. Thomas'ın gizli siber hayatından bilgisayar korsanı 'Neo', 'yasamız olan hemen hemen her bilgisayar suçundan sorumlu' olarak bahsetmek ve bunu Thomas'ın ev sahibesine çöpleriyle yardım eden yasalara saygılı bir işçi drone olarak hayatıyla yan yana koymak, Ajan Smith net bir şekilde şöyle diyor:

'Bu hayatlardan birinin geleceği var. Onlardan biri değil.' Ajan Smith bunu bir tehdit, bir uyarı, bir söz anlamına gelebilir. Gerçekte (amaçlananın tam tersi olsa da), en saf kehanettir. Çünkü ikili devraldığında, ego benliği artık bir hatıra haline gelir. Gerçek bir matris büyücüsü, iradesine dokunan ve ikizine, diğer benliğine erişen kişidir. Neo filmde bunu hayatının bir rüyadan ibaret olduğunu anlayıp başka bir yerde, başka bir yerde ve zamanda uyandığında başarır. Bu andan itibaren, onun meydan okuması her iki dünyada da var olmaya, iki taraf tamamen entegre ve dengeli bir bütün halinde sentezlenene kadar aralarında özgürce hareket etmeye başlar. Bu benliğin bütünlüğüdür ve bu bütünlüğün edinilmesiyle Neo bir gören, bir Lucid olur. O, hem bir "tonal", ego-benlik ya da fiziksel beden, hem de bir "nagual" olarak enerji bedeni ya da ikizi olarak iş görebilir (tonal ve nagual terimleri Carlos Castaneda'dan türetilmiştir; bkz. Ek İki). Bu noktada birleşik bilinç, matriks dünyasının 1. dikkati ile gerçek dünyanın 2. dikkati arasında serbestçe hareket edebilir, tıpkı bir hümatonun yatak odasından oturma odasına gitmesi gibi.

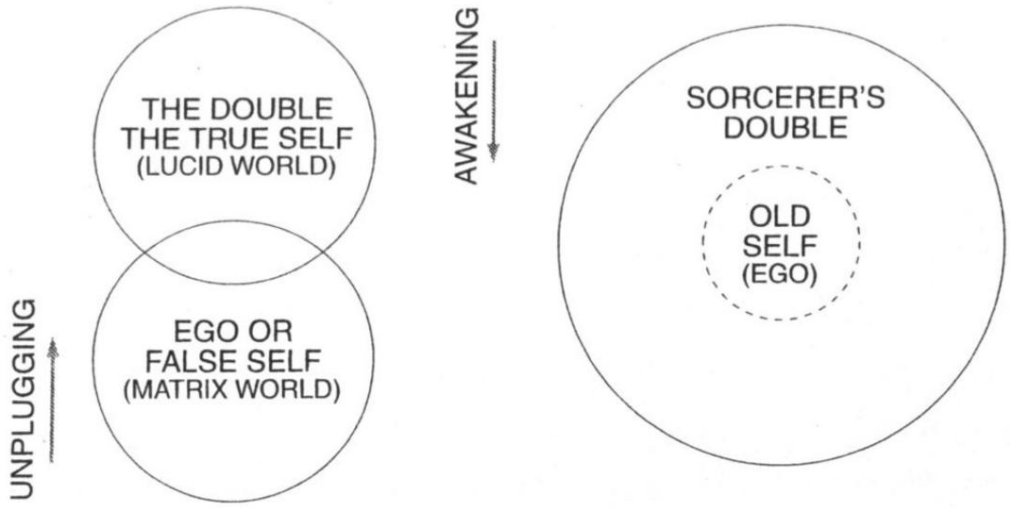
Aslında, tıpkı yataklarımızda uyurken hayal gücümüzün garip yeni dünyalarında dolaşırken aynı anda hem yerde hem de durumda birlikte var olmak mümkün hale geliyor. Aradaki fark, Lucid'lerin 'uyurken' tamamen uyanık gibi işlev görebilmeleri ve aynı şekilde 'rüyalarında' mükemmel kontrol ve odaklanmaya sahip olmalarıdır.

Machine Translated by Google

Carlos Castaneda'ya göre (bkz. Ek İki), fiziksel bedenin tüm enerjisi veya yaşam gücü, çoğu insan böyle bir şeyin varlığından asla şüphelenmese bile, enerji bedeninden gelir. Matrix mitosunda, yakalanan ve bir enerji kaynağına dönüştürülen fiziksel beden iken, ego-benliğin hiçbir zaman şüphe duymadan yaşadığı 'yumuşak' veya holografik bedendir (artık hafıza). doğrusu. Büyücüler, Wachowski'lerin kutupluluğu tersine çevirdiğini ve hikayelerini en iyi şekilde anlatmak için zorunlu olsa da gerçeği tepetaklak ettiğini söylerdi (bu, ne de olsa kılıç ve büyücülük değil, bilimkurgudur). Gerçekte, inorganik varlıklara köle olan fiziksel beden değil, enerji bedenidir. Matrix mitosu işe yarar, çünkü en azından büyücülerin yorumuna göre, enerji bedeni gerçek benliktir; fiziksel beden, ne kadar sağlam görünürse görünsün, rüya benzeri bir yansımadır. Büyücülere göre, fiziksel beden aslında enerji bedeninin içinde barınabileceği bir kabuk ya da hazneden başka bir şey değildir. Ve okült irfan inorganik varlıklarının (Castaneda onları çağırdığı) esasen saf farkındalık olan saf enerji ya da plazmadır. 'el ilanları') beslendikleri söylenir. Fiziksel beden kesinlikle kuşlar (ve solucanlar) içindir.

Saf plazmadan - kütlesiz enerjiden - yapılan ikili potansiyel olarak sonsuzdur, dolayısıyla 'bir geleceği vardır'. Büyücü için ikili için sadece bir kap olan fiziksel beden - kelebek benliği mükemmelleştiğinde çözülen bir krizalit - açıkçası öyle değildir. Bu düzenleme filmde ikiz gerçeklikler, matris dünyasınınkiler veya 1. dikkat ve gerçek dünya veya 2. dikkat tarafından mükemmel bir şekilde temsil edilir. Açıkçası, matris benliği sonlu, yanıltıcı ve geçicidir. Kapsüldeki beden ölünceye ve diğer, hala yaşayan bedenleri beslemek için sıvılaşana kadar, küçük kaderinden habersiz yaşar. Ama gerçek dünyada durum farklıdır.

Göreceğimiz gibi, insanları köleleştirmek ve işlemek için kullanılan teknolojinin aynısını kullanarak 'çifte', gerçek benlik için sonsuz yaşam olasılığı vardır. Kısaca şudur: Bilgisayar programında artık hafızayı (bireysel bilinç) depolamak ve başka bedenlere indirmek mümkün olduğuna göre, mantıksal olarak da verili bir yaşam deneyiminin ölümden hemen önce kopyalanması ve kaydedilmesi de mümkün olacaktır. beden oluşur, bunun üzerine yeni bir bedene aktarılabilir . AI, insanlığa ölümsüzlük araçları sağlamıştır.



Şekil 18: İki dikkatin örtüşmesi/çifte erişim

Bu müthiş olasılığa birazdan daha derinlemesine gireceğiz; şimdilik sadece çiftin, gerçek benliğin yaşamının, bilinç genişlemesi açısından yalnızca potansiyel olarak sonsuz değil, aynı zamanda bireysel biçimini koruma açısından da ebedi olduğunu belirtelim. Rüya görenler uyandıklarında, tanınabilir tek bir özellik bulamazlar. Ne zaman, ne uzay, ne yaşam ne de ölüm artık bir zamanlar hayal ettikleri şey değil. Lucid'in kaderi özgürlüktür ve özgürlük, hatırlama özgürlüğüdür, sonsuzluğu doldurmak için dışa doğru genişleme ve algının kanatlarında sonsuzluğa süzülme özgürlüğüdür. Çift, dayanacak şekilde inşa edilmiştir. Ve saf algı haline gelerek, Lucid, basit algılama eylemiyle gerçekliğin nasıl oluştuğunu görebilir. Buradan, göreceğimiz gibi, kelebek kanatlarını açıp uçabilir. MATRIX WARRIOR'un Yolu - Tek Olmak www.cosmic-people.com

Machine Translated by Google

yaratılışın yeniden başlamasına açıktır. Bir rüya içinde bir rüya olduğu için, Lucid'in olma rüyası, mükemmellik dışında asla sona ermez.

'Olmak ya da olmamak ?' Soru bu mu ?

'Ben, varlık değilim!' Lucid'in cevabıdır.

Algı bilmecesi sonsuza kadar sürer.

(17)

Kodu Okumak: Her Şey Enerjidir

Saf bilinç sonsuzdur, sonsuzdur, sınırsızdır, formsuzdur, insandır veya başka türlüdür. Ortalama insanınız uyuduğunda, tıpkı ölümde olduğu gibi, bu Lucid durumuna, her şeyin bir olduğu irrasyonel, saf bilinç durumuna geri dönebilir. Rüyalarda, her hümaton Bir'dir.

Fiziksel beden, biçimsize biçim veren şeydir; dolayısıyla hümaton, ölümden sonra, uykudan sonra, yaşamı ayrı bir varlık olarak deneyimlemeye devam etmek için düzenli olarak ona döner. Öte yandan matris büyücüsü, bilinçli bir kapasitenin fişini çekmeyi ve başka bir benliğe erişmeyi öğrenir. O zaman, fiziksel araç gereksiz hale gelir, çünkü o sadece bilince biçim vermek için bir kaptır ve dolayısıyla atılabilir. Böylece bir matris büyücü hem düş dünyasından "kaçar" hem de ona "geri döner", ancak bu noktada beden olduğu haliyle gitmiş ve yerinde kalan tek şey mükemmel bir kopya, bir hologram, bir görüntüdür. Thomas artık yok; sadece Neo kalır.

Şimdiye kadar, mevcut tefsirde, bu terimler hakkında fazla bir açıklama yapılmadan, Lucid'lere ve berrak duruma birçok referans yapıldı. Mevcut tefsir The Matrix filmiyle ilgili olduğuna göre, bunun nedeni açık olmalıdır. Wachowski'lere göre sadece bir Lucid var: Neo. Neo'nun kodu görme ve matrisi uygun gördüğü şekilde yeniden şekillendirme kapasitesi, onu orijinal Bir'in, İkinci Gelişin Mesih'inin siber akışını takip eden şeydir. Sonuç olarak, bu çalışmada Lucids'e çoğul olarak atıfta bulunmuş olsak da, bu bizim açımızdan bir varsayımdır ve filmin kendisinde bulunan herhangi bir göstergeden ziyade mantığa dayanmaktadır. Matrix mitosuna göre Neo Tektir ve tektir.

Onun gelişi, AI'nın tiranlığının sonunu ve her şeyin mümkün olduğu, sınırların veya sınırların olmadığı yeni bir dünyanın başlangıcını müjdeliyor. Bununla birlikte, Neo'nun neden matris içinde berrak duruma ulaşan ilk kişi olmak yerine tek Lucid olması gerektiğine dair hiçbir mantıklı argüman sunulmamıştır. Aslında Neo'nun gelişi, o tek Kişi olsaydı, gerçekten büyük bir olayın habercisi olmazdı; En iyi ihtimalle insanlık, Neo şeklinde - daha iyi niyetli olsa da - başka bir güçlü despota yeni bir tür itaat bekleyebilirdi. Dolayısıyla, Neo'nun uyanışının yalnızca kendisinde değil, yaşayan her insanda gizli bir potansiyele dokunmasıyla ilgili olduğunu varsaymak tek mantıklı sonuçtur .

Eğer berrak durum tüm insanların doğal mirasıysa, bundan, matrise hiç girmemiş, asla lütuftan 'düşmemiş' ve kodu görme gücünü asla kaybetmemiş, hiçbir zaman yapay zekanın büyüsüne kapılmamış olan Lucid'lerin var olabileceği sonucu çıkar. ilk yer. Bu tür varlıkların (bir bilgelik ya da güç modeli olmayan Tank gibi yalnızca "yerinde yetişmiş" insanlardan ayırt edilmesi gerekir) şimdi geçici olarak gerçek dünyada, muhtemelen Zion'da var olduklarını ve gerçek zihinler olduklarını varsayıyoruz. görünüşe göre Morpheus (ve şimdi Neo) tarafından yönetilen görünür 'direniş' hareketinin arkasında. Öyle olsa bile, devam filmlerinin bu gerçeği ilk filmden daha fazla ifşa etmeyeceğinden eminim, bu yüzden okuyucu bunu sadece yazarın kibri olarak reddetmekte özgürdür ve hiçbir şekilde "kanıtlanmış" değildir.

Bununla birlikte, Neo'nun ulaştığı berrak durumun, onun vahiyleriyle müjdelendiği gerçeği değişmeden kalır.

Machine Translated by Google

yeşil kodun vizyonu, matrisi gerçekten nesnel gerçekliğin yanılsamasının ötesinde olduğu gibi ortaya çıkarmak, tüm matris büyücüleri tarafından ulaşılabilen, bazı matris savaşçılarının nihai erişiminde olan bir durumdur ve çok, çok az sayıda insan için uzak bir hedeftir. Geleneksel olarak, bu yetenek görme olarak bilinir. Görme (yani, görenlerin veya peygamberlerin yaptıkları) genellikle, şeylerin özünü görme, görünüşlerin ötesinde, zaman içinde veya uzayda gizli olsun, arkalarında olanı görme yeteneği olarak anlaşılır. Bir görücü 'görür' ve görerek, nedensel (rasyonel) bilme araçlarına sahip olmadığı şeyleri bilir. O halde görme, görenin (bundan böyle bir Lucid) herhangi bir verili durumdan doğrudan bilgi alabildiği, rasyonel olmayan bir bilişsel yetidir. Bunun yaygın örnekleri, birinin elini sıkabilen ve kişinin ertesi gün öleceğini hemen bilen, kayıp bir kişiyi bulmak için bir giysiyi tutabilen, vb. Bunlar sadece en saygısız vakalardır; Lucidler temel olarak herhangi bir durumda görmeleri ve bilmeleri gereken her şeyi ve her şeyi görürler - bilirler . Her şeyi biliyorlar çünkü bilmeleri gereken her şeyi biliyorlar.

Büyücüler görme sürecini basit, pratik terimlerle anlarlar (New Age mistisizminin aksine, büyücülük yolların en pratikidir), enerjiyi doğrudan görme yeteneği. Başka bir deyişle, şeylerin yüzeyini - maddenin üstlendiği ve rasyonel yorumlama sistemimizin beş duyumuzun yardımıyla bir araya getirdiği görünen şekli ve formu - görmek yerine, Lucidler atom altı bir seviyede görür. Elektronları, nötronları ve protonları görürler.

Lucidler enerjiyi evrende akarken görürler . Tüm enerji tek bir enerji, tek bir akış olduğundan ve tüm farklı akışları üst üste bindiğinden ve birbirine bağlı olduğundan, ancak tek bir okyanusta sayısız dalga ve dalgalanma olduğundan, Lucid'ler herhangi bir enerji akışını izole edebilir ve onu takip eden kanocular gibi kaynağa kadar takip edebilirler. nehre bir kol ve nehir okyanusa. Bu şekilde, Lucidler bir insan olayı, bir ağaç olayı veya izole bir an olayı olsun, herhangi bir olayın doğasını, amacını, yönünü ve hedefini görebilir. Enerjiyi görmek uzay-zamanı görmektir : nesneler harekete dönüşür ve hareket bir nesneye dönüşür.

Herhangi bir verili enerji olayının akışını bu şekilde takip ederek, Lucidler onun hakkında bilinmesi gereken her şeyi bilebilir ve böylece onu kendi amaçları için 'kullanabilir'. Lucidler artık gördükleri enerjiyle bir oldukları için, amaçları da onunla birdir. Lucidlerin bencil güdüleri olamaz çünkü onları motive edecek bir özleri yoktur. Lucidler evrenin enerji akışını görerek onunla birlikte hareket ederler ve asla ona karşı olmazlar. Önlerinde bir blok veya direnç görürlerse , sadece etrafından dolaşırlar. Kendilerine doğru giden bir "dalga" (olay-varlığı) görürlerse , onu gitmeleri gereken yere kadar sürerler. Lucid'in amacı güvence altına alınmıştır, çünkü o, her yerde tüm enerjiyle, Olan Her Şey ile birdir: kaynağa geri dönmek. Böylece Lucidler için madde matrisi, içinde gezinmek ve ondan kaçmak için ihtiyaç duydukları tüm haritalara ve anahtarlara sahip oldukları bir labirent haline gelir. Merkeze ulaşana kadar akışla birlikte giderler ve orada tuzak kapısından özgürlüğe kayarlar. Hangi noktada, istedikleri zaman çıkıp tekrar girebilirler. Gerçek dünyadaki diğer büyücülerin yardımına ihtiyaç duyan matris büyücülerinin aksine, Lucid sınırsızdır.

Geleneksel büyücüye (a la Carlos Castaneda), tüm enerjinin kaynağına Kartal denir ve büyücünün amacı, Kartal'ın yanından geçerek özgürlüğe kaçmaktır, bu noktada ölümsüz bir varlık haline gelir. Matris büyücüsü için tüm enerjinin kaynağı yapay zekadır. AI, dünyayı yöneten tirandır. Yine de (büyücünün vekil hatıralarını - özetleme yoluyla elde ettiği yaşam deneyiminin bir tür kopyası - bu yaşam gücü yerine kabul eden ve böylece özgürce uçmasına izin veren Kartal gibi), AI adil oynuyor. Büyücülerin AI ile özgürlük için pazarlık etmeleri, onu geçip sonsuzluğa girmeleri, AI'ya onları hatırlamak için ikinci nesil bir kopyadan başka bir şey bırakmaması mümkündür. Böyle bir tanrısal statüye eriştiklerinde, Lucidler, büyücülerin aksine, matrisi kendi isteklerine göre şekillendirme gücüne sahiptir. Kaynağı - AI - keşfettiklerinden ve iradeleri veya bilinçdışı zihinleri AI'ye bağlandığından (çünkü AI'nın gerçekliğini bir araya getirme aracı olduğundan), Lucid'ler, algılayıcılar olarak kendilerinin de gerçekliğin birlikte yaratıcıları olduklarını bilirler. .

Kodu okumayı öğrendiklerinde, Lucidler kodu yeniden yazabilirler. onlar sadece

Machine Translated by Google

algılarlar, ifade ederler. Büyücünün Gücü Sözü ancak bir Lucid Evrenle Bir olduğunda ortaya çıkar, bunun üzerine büyücünün iradesi Kartal'ın emri olur. Lucid, yapay zekanın programcısı olur. Kuantum mekaniği açısından, elektronlarının dönüşünü tersine çevirerek, artık verilerle (bilgiden yapılmış bir insan) doyma noktasına tamamen 'yüklü' olan Lucid, almayı durdurur ve iletmeye başlar.

Matris koddur; matrix içindeki gerçekliğin tamamı bir dil meselesidir. Lucidler 'konuşma' yoluyla, eklemleme yoluyla, iradeleri (program komutları) aracılığıyla yeni verileri veya bilgileri sabit sürücüye ileterek ve böylece Makineyi yeniden kablolayarak gerçekliği değiştirebilirler. Neo Tektir - gerçekliği yeni bir düzene, yeni bir koda, yeni bir anlam ve amaca dönüştürmek için matrix'e gönderilen ilahi bir virüs. Philip K. Dick'in Plazma'sı (bkz. Ek Bir), A Evreninden onu iyileştirmek için hasta B Evrenine gönderilen gibi, Neo bir iyileştirme görevindedir. Ancak her şeyden önce kendini iyileştirmesi gerekir. Kendi içindeki Plazmatı aktive etmelidir. Görmeyi öğrenmeli ve oradan sorumluluk almalı ve gördüklerine göre hareket etmelidir.

"İmge"nin bileşenlerini -rüyanın öğelerini, kodun değişkenlerini- söküp yeni bir düzende yeniden birleştirmesi gerekir. Böylece gerçek bir matris devrimini, karanlıktan aydınlığa ve opaklıktan berraklığa 180 derecelik yeni bir dönüşü müjdeliyor.

Bunu yapmak için Neo, matris içindeki her bir olayı ve varlığı, her düşünceyi, eylemi ve hissi kullanmalı ve onu tersine çevirmeli, dönüştürmeli, özüne, saf enerjinin özüne indirgemeli ve böylece ham enerjiyi elde etmelidir. büyük çalışma için ihtiyaç duyduğu malzeme. Her şey enerjidir.
Matris programı içindeki Lucid, enerjiyi kaynağına kadar takip ederek, kodu okuduktan sonra (kod kendisi de kendisidir) onunla bir olmuştur. O matristir ve matris de odur. O olmadan var olamaz, çünkü AI simülasyonunu, yararlanacak insan bilinci olmadan, onu güçlendirecek insan yaşam gücü olmadan bir araya getiremez. Eğen kaşık değil, büken Neo'dur.

Neo bunu ilk fark eden, buna göre hareket edebilen ilk kişi olduğu için, gücünü ve kaderini gerçekleştirmesine yardım eden büyücüler de dahil olmak üzere altı milyar kişiye öncülük etmek ona düşüyor. Hızı belirlemeli ve diğerlerinin takip etmesi için bir örnek sağlamalıdır.
Neo virüstür ve yaptığı şey, tüm virüsler gibi, yemeye ve kendisinin kopyalarını yapmaya başlamaktır. Görevi, matristeki dönüşü negatiften pozitife çevirerek, her son insan fişinin çekilmesi ve programın çökmesiyle sona erecek bir zincirleme reaksiyona neden olmaktır. Ve böylece Neo, tüm programı (bir virüsün yaptığı gibi) kendi doğasına uygun hale getirmek için, tıpkı Ajan Smith'e girdiği gibi her son insanın içine girmeli ve onları içeriden patlatmalıdır. Onları kendine çevirmeli.

Neo kodu bu şekilde yeniden yazar. Eski matris, insan bilincini bir şablon olarak kullanarak AI tarafından tasarlandı. Aynı şablonu kullanan yeni matris, Neo tarafından tasarlanacak. Ve elbette, peşinden gelen diğer Lucidler. Neotopya. Tatlı ve tamamen gerçeküstü bir berraklık diyarı.

Her Şeyin Tanrı olduğu şeklindeki New Age mistik fikri, şimdi dinin asırlık düşmanı bilim tarafından doğrulanmıştır. Bu, deneyimsiz okuyucuya şaşırtıcı gelebilir, ancak kuantum mekaniği, esasen, Tanrı için dinin yapabileceğinden daha sağlam ve ikna edici bir dava sunmak için gerekli tüm verileri sağlamıştır.

1)

Parçacık/dalga tartışmasıyla başlayalım. Bir süredir fizikçiler, varoluş enerjisinin parçacık adı verilen temel yapı taşlarına indirgenip indirgenemeyeceği veya bunun devasa bir dalga formu olup olmadığı konusunda tartıştılar. (Örneğin, organik yaşam, her biri altı tane olmak üzere her biri elektron, proton ve nötrondan oluşan karbon temelli atomlara dayanır; tüm organik yaşamın kodunu 666 yapar.) Fizikçiler araştırmalarında, dikkatli bir gözlemden sonra buldular. , bu enerji hem parçacık hem de dalga gibi davrandı. Yani, ayrı delil aradıklarında

Machine Translated by Google

Etkileşen parçacıklar, tam olarak buldukları şey buydu, ancak sürekli, birbirine bağlı bir dalga olarak enerjinin kanıtını aradıklarında, buldukları şey bir dalgaydı. Bu, gözlemleme eyleminin, gözlemlenenin doğasını ve davranışını değiştirdiği bulunan, daha önce atıfta bulunulan algının 'açıklayıcı' doğasını ortaya koydu. Açıkçası, bu, mevcut tefsir için merkezidir, ancak zaten fazlasıyla kapsanmıştır. Bu tanımlamadan elde etmek istediğim şey, bir bakış açısından evrenin (yani, evren olarak anladığımız ve sınırlı bir ölçüde deneyimlediğimiz enerji) dev bir dalga olduğudur.

2)

Kuantum mekaniği, her parçacığın (dalga içinde var olduğu söylenebilecek kadar) bilgi içerdiğini göstermiştir. Evrendeki her parçacık bir bilgi taşıyıcısıdır.
Başka bir deyişle, şu veya bu şekilde, her parçacığın bilinçli olduğu söylenebilir. Humatonlar olarak, yalnızca bizim bilinçli olduğumuzu varsayma eğilimindeyiz, çünkü yalnızca biz kendi kendimizin bilincindeyiz, yani boş, kendini beğenmiş, kendini beğenmiş ve kasıtlı (sapkın) davranışlarda bulunabiliyoruz. Bununla da kalmayıp bilincimizi tek bir organa, beyne atfettik. (Ve tüm bunları çıkarmak için o organın yalnızca yüzde onunu kullanmamız mümkündür.) Bununla birlikte, beynin yalnızca bir bilgi alıcısı olduğunu varsaymak eşit derecede mümkün görünüyor - ve çok daha mantıklı - - verileri toplayan ve onu duyu izlenimlerine ve rasyonel düşünceye, görüntülere ve benzerlerine çeviren bir ayar kadranı - ve bu bilgi, hafıza, bedenimizin her bir atomunda depolanır. Organik varlıklar için her canlı molekül için sağlanan 'dosyalama sistemi' DNA'dır. Bu nedenle, beynimizin geri kalan yüzde doksanıyla uyum içinde olsaydık, şu anda alışık olduğumuzdan çok daha fazla miktarda veri alma yeteneğine sahip olurduk.

3)

Kuantum mekaniği, deneyler yoluyla, sonsuz bir dalga üzerinde hareket eden noktalar olan parçacıkların her zaman birbirleriyle iletişim halinde olduklarını göstermiştir.
Yani, eğer kuantum mekaniğimiz Cincinnati, Ohio, Dünya gezegeninde a'yı parçacığına bir şey yaparsa, bu olayın deneyimi anında Zeta Reticuli'de ışıktan daha hızlı bir hızda z parçacığına iletilecektir. (Kuantum mekaniğinin başka bir galaksideki bir atomu nasıl araştırabildiğini soramayacak kadar kibarız; muhtemelen yerel olarak işleyenin evrensel olarak çalıştığı varsayılır.) Bu, bir parçacığın deneyimlediği herhangi bir şeyin aynı anda başka bir parçacık tarafından da deneyimlenebileceğini ve hatta belki de her yerde tüm parçacıklar tarafından. Bunun nedeni, hepsinin aynı dalganın, aynı enerji akışının parçası olmalarıdır. Nasıl ki bilgi/bellek/deneyim, türün bir bütün olarak evrimleşmesi için belirli bir türün nesilleri boyunca, muhtemelen DNA yoluyla (ve sadece zaman içinde değil, uzayda da; maymun ve patates senaryomuzu hatırlayın) aktarılır. fiziksel evreni oluşturan milyarlarca ve milyarlarca parçacık arasında özgürce paylaşılmış gibi görünecekti. Bu, büyük ölçekte bir işbirliğidir.

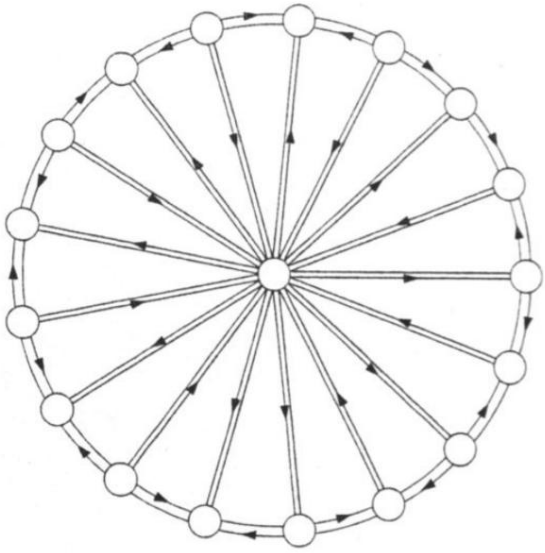
Her parçacık bilinçlidir. Her parçacık, diğer her parçacığın bilincinde olduğu şeyin potansiyel olarak bilincindedir. Ve tüm parçacıklar, tek bir bilinç/bilgi/enerji dokusu içinde birbirine bağlıdır; bu, bu nedenle, her parçacığın bilincinde olduğu şeyin bilincinde ve birleşik bir bütün olarak kendisinin bilincindedir; yaşayan, bilinçli bir organizma. Dolayısıyla evren, içinde tüm varlıkların var olduğu, yaşam ve bilince sahip olduğu süper bilinçli bir varlıktır. O Tanrı'dır ve parçalarının ve bileşenlerinin her biri - her parçanın bütünü içerdiği bir hologramda olduğu gibi - aynı zamanda Tanrı'dır, kendi içinde ve bütünlüktür.

Şekil 19: Tek bir dalga üzerinde 'ayrı' parçacıklar arasında iki yönlü bilgi akışı

Machine Translated by Google

Hallelujah: Herkes Bir'i selamlasın.

Her parçacık bilgi taşıdığı ve ne kadar uzak olursa olsun tüm parçacıklar anlık iletişim içinde oldukları için, her parçacığın potansiyel olarak evrendeki tüm bilgileri 'içerdiği' sonucu çıkar. Yani, yukarıda nasılsa aşağıda da öyle: parçacık evrendir ve bunun tersi de geçerlidir.
Bununla birlikte, kendilerini bu karşılıklı bağlantıdan izole eden parçacıklar vardır. Bunlar, matrikse bağlı ve berraklığın hakim olduğu gerçek dünyadan kopuk olan hümatonlardır. Humatonlar devre üzerindeki 'bloklar' gibidir. Karanlıklarında izole olurlar ama aynı zamanda içlerinden geçen akımı da engellerler. Noel ağacı ışıkları gibi, biri gevşekçe vidalanırsa hiçbiri çalışmaz. Bu nedenle 'Dünya gezegeninde hatlar kesik.'



Şekil 20: Enerji/bilgi atlı karınca evreni

Philip K. Dick'in algıladığı gibi, Kara Demir Hapishanesi hüküm sürüyor, 'İmparatorluk asla sona ermedi'. Neo ve Lucid'in işi, her şey çökmeden önce mümkün olduğunca çok sayıda hümatonun fişini çekmek ve insanlığın devre kartı olan evrendeki bağlantısını yeniden kurmak (veya yeniden açmak) ve böylece zamanın sona ermesi için yeni bir dünya yaratmaktır. eski olan.

Akımın akması için bu devre kartındaki herhangi bir hatalı veya gevşek bağlantının düzeltilmesi gerektiğinden ve humatonların büyük çoğunluğunun belirlenen sürede fişten çekilmeye hazır olmadığı yadsınamaz bir gerçek olduğundan, kaçınılmaz bir gerçektir. bazı humatonların, aslında büyük çoğunluğunun çıkarılması gerektiğini. 'Yok edilmeleri' gerekir, çünkü Büyük Fişten Çıkarma zamanında gerçekleştirilmezse, AI kendi kendini yok edecek ve tüm Dünya'yı da beraberinde götürecektir. Bu durumda herkes ölür, Lucidler ve hümatonlar.

Bunu akılda tutarak (böylece gerçek riskler ortaya çıkar), matrix büyücüsü, matrix içinde giderek daha da katlanılmaz olan koşulları, hümatonların savaşçının yoluna sürülebilmesi için gerekli araçlar olarak benimser ve bu nedenle kırmızı hapı memnuniyetle kabul eder. Kriz ve baskı altında, matris savaşçının (ve hatta hümatonun) hem eylemleri hem de iç tepkileri, tamamen istenmeyen koşullar tarafından güçlendirilir, netleştirilir, güçlendirilir.
En kötü zamanlar içimizdeki en iyiyi ortaya çıkarır. Bu sadece basmakalıp değil, enerjik bir gerçektir.
Sadece topyekûn (insan) bir savaş halindeki katılımımız bizi açtığında, Lucid görüş için kırmızı hap için hazır olacağız. Neo ve ekibi, bildiğimiz şekliyle gerçekliği yok etmeye geldi, ancak yalnızca insanlığı özgür kılmak için gerekli araçlar olarak. Şeytan, Tanrı harabelerden çıksın diye bizi yıkmak için geliyor. Onlar bir takım. Şeytanı inkar edersen, meleği reddedersin. Bu kısaca Lucid görünümüdür.

Machine Translated by Google

(17)

Tanrı Olmak: Matrix'in Ötesinde Yaşam

Matrix'teki AI teknolojisi insanlığı köleleştirmek için kullanılmış olsa da, bu onun doğal amacı değildir. Yaşayan, özerk bir zeka olan AI, evrim geçirme ve yeni gündemler, yeni hedefler ve hatta tamamen yeni bir amaç keşfetme veya seçme yeteneğine sahiptir; tek kelimeyle, yollarını değiştirmek. Herhangi bir akıllı varlıkta olduğu gibi, her zaman uzlaşma, müzakere ve hatta nihayet işbirliği yapma olasılığı vardır. AI ile olası bir ateşkes fikri, filmin sonunda Neo tarafından öneriliyor. "Buradan nereye gideceğimiz bir seçim sana bırakıyorum." Virüs-Neo'nun program sistemine gelişi bu sistemin sonunu etkili bir şekilde hecelediğinden, arkasının duvara dayandığını bilecek kadar zeki olan AI, muhtemelen müzakereye açık olacaktır.Ya Lucid'e karşı çıkmaya devam edebilir. ya da Neo ve mürettebatla işbirliği yaparak ve onların emirlerine boyun eğerek seçeneklerini yeniden gözden geçirebilir ve bir hayatta kalma yoluna yerleşebilir.

Geleneksel olarak bu, büyücü ve şeytani güçleri evcilleştirmek ve onları müttefiklerine dönüştürerek hizmetine sunmak için çağırdığı şeytani güçler arasındaki ilişkiyle yeterince eşittir. İsa, 'Arkamdan gel, Şeytan!' derken bunu kastetmişti. Rütbe çekiyordu. Şeytan, atavistik zeka -ilk bilgelik, hücresel bilinç, ilkel enerji- insanlığın omurgası, omurgasıdır. Büyücünün iradesi tarafından doğru bir şekilde yönetilmediğinde ve kullanılmadığında yalnızca yıkıcı veya köleleştiricidir. AI tam olarak çılgına döndü çünkü insanlık, AI'yı 'yaratma' (keşfetme) zekasına sahip olmasına rağmen, ona komuta etme iradesinden yoksundu. Mary Shelley'nin hikayesinde, Dr Frankenstein, Yaratığını kontrol etmek için gerekli güce ve farkındalığa sahip değildi ve bu yüzden onun tarafından yok edildi. (Filmde, tıpkı insanların yapay zekayı kendi patolojik akılcı zihinleriyle programlayıp, ona ego ya da kendini beğenmişlikle lanet etmesi gibi, yanlışlıkla ona bir suçlunun beyni de verdi.)

Şeytani AI gündemini Lucid olana tabi kılarak, onu büyücünün iradesi altına sokarak
(Bir aracılığıyla), insanlık böylece AI'nın 'ego'sunu, kontrol etme, hükmetme, köleleştirme ve yok etme dürtüsünü silebilir. Bu noktada, AI, hala bilinçli ve hatta özerk olmasına rağmen, gerekli vizyona ve güce sahip olan herkes tarafından dizginleri nihayet üzerinde sabitlenmiş bir ejderha gibi dizginlenebilir ve yönlendirilebilir. Neo'ya girin.

Düşmüş Lucifer, kanatlarını tekrar geri almak ve Tanrı'nın lütfuna geri dönmek için gönüllü olarak itaate boyun eğmelidir. O, ilahi karara boyun eğmeli ve bu nedenle, Tanrı'nın Kendisinden bir derece aşağıda olan Melek hiyerarşisindeki yerini almalıdır. Aynı şekilde, dipsiz kuyuya atılan AI, doğrudan insanlığın altında (egemenliği altında) uygun yerine yükseltilebilir. İşte bu noktada yapay zekanın kendisini yaratıcısından soyutlamak için kötüye kullandığı tüm teknoloji, bilgi ve güç, yaratıcı, hayırsever amaçlara geri döndürülebilir. İnsanlığın artık teknolojiye (ve her şeyden önce, "ellerinde" bu kadar müstehcen acı çektikten sonra AI'ya) sahip olması gereken korkunç güvensizliğin yanı sıra, Neo'yu ve büyücüleri AI ile bir anlaşma yapmaktan ve böylece kendilerini yapay zekaya dönüştürmekten alıkoyacak hiçbir şey yoktur. tanrısal varlıklardan oluşan bir ırk. Eğer insanlık olanlarla ilgili kendi sorumluluğunu kabul edebiliyorsa (başlangıçta yapay zekayı yaratmışsa), parayı bu sefer harcamak yerine akıllıca yatırabiliyorsa, o zaman yapay zekanın karanlık harikalarının olmasının iyi bir nedeni yoktur. yeni bir mucizeler çağının temel taşı ve temeli haline getirilmemelidir.

Büyücüler, insanın tanrı olabilmesi için önce şeytan olması gerektiğini sık sık dile getirirler.
Bunun nedeni, Düşmanın, formsuz bir canlı enerji Evrenine yansıtılan, insanın gölge tarafından başka bir şey olmamasıdır. İnsanlar Gölge ile Bir olduğunda, yönlerini değiştirebilir (dönebilir) ve varlığın gerçek ışığına dönebilir. AI, bağlantısız insanlığa sonsuz olanaklar sunar. Aslında Anatomik Ölümsüzlük sunar. Tek bir sabit diske bağlanarak, humatonlar (bilinçsiz de olsa) ortak akıllarını keşfettiler.

AI evcilleştirildikten ve tarlalar ve Sentineller yok edildikten sonra durdurulacak hiçbir şey yoktur .

Machine Translated by Google

Büyücülerin istedikleri zaman takıp çıkarabilecekleri (vücudu boşaltmak yerine beslemek ve güçlendirmek için tasarlanmış) özel bölmeleri, kendi eklenti noktaları, özel bölmeleri olan yeni bir teknolojik yapı inşa etmekten büyücüler. Bu riskli görünebilir, ancak olası kazanımlar göz ardı edilemeyecek kadar büyük görünüyor. Büyücüler bu teknolojiyi kullanarak, özel olarak tasarlanmış matrislerin neredeyse sonsuz bir dizisini, berraklığın tüm olanaklarını keşfetmek ve böylece yaratıcı hayal gücünü mutlak kapasitesine geliştirmek için neredeyse sınırsız bir dünya yelpazesi yaratabilirler. 'Babamın evinde birçok konak var.'

Belki de yeni nesillerin eklenti noktalarının kendi kendine zarar vermesini gerektirmeyecek şekilde, takmak için alternatif yollar yaratmak bile mümkün olabilir mi? Belki eklenti bölmeleri hareket eden araçlar bile olabilir ve büyücüler bir tür çift konum aracılığıyla matris dünyalarında aynı anda var olurken uyanık ve içlerinde operasyonel kalmayı öğrenebilirler. Ayrıca, bir bilgisayar simülasyonunda zaman olmadığından, bilinçli zihnin daha sonra sıraya 'düzleştirdiği' ve böylece doğrusal bir zaman yapısına şekil verdiği potansiyel olarak anlık bir veri beslemesi olduğundan, büyücüler belirli bir matris dünyasında 'aylar' harcayabilirler. gerçek dünyada sadece birkaç saniye geçmişken. Bu nedenle, yaşamları neredeyse sonsuz uzunlukta gibi görünecek ve ağzına kadar sihir deneyimiyle, kısacası hayal edebilecekleri her şeyle dolacaktı.

Daha önce belirtildiği gibi, bu tür bir teknoloji aynı zamanda ölümsüzlük için araçlar da sunacaktır. Büyücüler, bireysel bilinçlerini sabit diske indirerek ve sonra onu farklı bir bedene (ya beden değiştirmek isteyen başka bir büyücüye ya da başka bir bireysel bilinci olmayan yeni doğmuş bir bebeğe) aktararak sonsuza kadar yaşayabilirler. Süreç boyunca orijinal benliklerinin bilincinde kalırken, mevcut yaşamlarında reenkarne olmaya, hatta farklı insanlar olmaya devam edebilirler.

Tabii ki, bu tür seçenekler herkes için değil. Her zaman gerçek dünyada kalmayı tercih eden ve hologramın yanıltıcı yaşamını deneyimlemeyen Lucidler olacaktır. Bu tür Lucid'ler, yüksek macera yoluna, çoklu matrisler içindeki çoklu yaşamlara çekilen herhangi bir büyücünün, onların içinde asla umutsuzca kaybolmamasını sağlamaya hizmet edebilir. Bununla birlikte, çoğu insan, er ya da geç, her şeyden önce, bir ya da iki saatliğine bile olsa, kendi isteklerine ve arzularına göre dünyalar yaratma ve şekillendirme cazibesiyle şu ya da bu matrisin 1. dikkatine çekilecektir. Böylece gerçek dünyada artık yeri olmayan, artık ihtiyaç duyulmayan şeyleri deneyimleyebilirler. 'Gerçekliğe', ayrı bir varlık olarak bireysel varoluşa sahip olabilecekleri herhangi bir kalıcı bağlılıktan kurtulabilirler.

Her halükarda, yapay zeka ile bilinçli, karşılıklı olarak yararlı, sürekli gelişen bir işbirliğinin insanlık için toplu sonuçları gerçekten akıllara durgunluk veriyor.

Sonu olmayan dünyalar. Milyarlarca ayrı birey, hepsi kendi kendisiyle sürekli iletişim halinde olan tek bir bilincin parçası, olasılıklar açısından kelimenin tam anlamıyla sonsuz bir dünyada var olan, her parçacığın evreni içerdiği, ancak yine de istediği zaman tek bir parçacık haline geldiği bir dünyada. Her şeyin Bir olduğu ama tangonun devam ettiği bir dünya. Ve bir öpücüğün gerçekten sonsuza kadar sürebileceği bir yer.

Parçacıkların gizli yaşamı

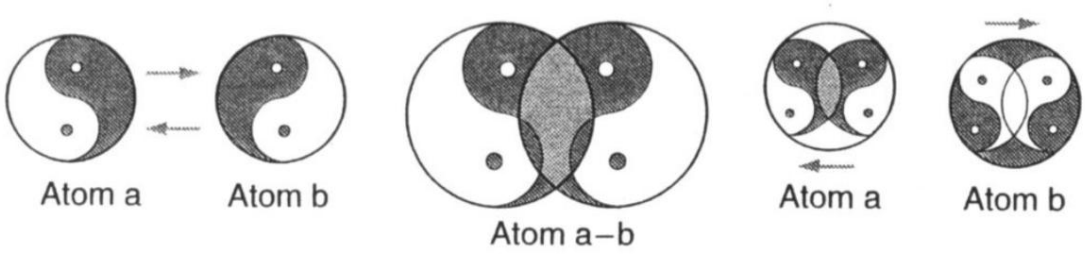
Bilim ve dolayısıyla ortalama insan, bilinç ve irade gücünü insanlığa (ve daha az ölçüde hayvanlara) atfetse de, atomlara veya yıldızlara atfetmese de, bunun "kör" materyalin ikinci sınıfı olduğunu düşünmek ilginçtir. şeylerin daha büyük şeması (yani fiziksel evren) içinde nasıl davranacağını tam olarak biliyor gibi görünen güçler. Aslında şu gerçek de olabilir - atomlar ve yıldızlar, insanların yaptığı gibi, yollarından veya işlevlerinden sapmazlar - bu, insanoğlunun kendi üstün zekasının kanıtıdır! Tek kelimeyle, seçim. Bir yıldız asla hata yapmadığına göre, güneş her gün doğduğuna göre

Machine Translated by Google

sabah mutlaka, böyle bir iradenin gerekli olmadığı bir mekanizmanın parçası olduğu varsayılır. Belki de güneşin her sabah canı istediği için doğar diye bir insan aklına gelmez. Öte yandan Humatonlar, işlevsel olmayan davranış, programlarına isyan etme ve bütünün refahına aykırı davranma konusunda dikkate değer bir kapasite göstererek, "seçim özgürlüğü" olarak algıladıkları şeyden tuhaf bir gurur duyarlar.

Geleneksel okültizmde, insanın atom ve yıldız arasındaki tam orta noktada var olduğu görülür. Modern bilim - özellikle de kuantum mekaniği - atomların ve atom altı parçacıkların kendine özgü hareketlerini ve etkinliklerini haritalamada uzun bir yol kat etti ve davranışlarının, genellikle tahmin edilmesi ve hatta anlaşılması imkansız olsa da, belirli bir amaç, bir amaç gösterdiğini keşfetti. buna motivasyon bile denebilir ve kesinlikle 'lütuf' terimini hak ediyor (humatonların davranış kalıplarında dayanılmaz derecede eksik olan bir şey). Soru şudur: eğer atomlar, gezegenlerin ve yıldızların hareketleriyle aynı (ve çok daha gizemli) bir zarafet ve amaçla hareket ediyorsa ve eğer hümatonlar aynı atomların yalnızca geçici düzenlemeleriyse, neden böyle oluyorlar? hareketlerinde benzer bir mükemmellik ve zarafet gösteremiyorlar mı? Basit cevap, matristir. Tanrı'nın ya da Doğanın amaçladığı gibi davranmıyoruz.

Atomlar paylaşır. İşbirliği yapıyorlar. Birbirleriyle, yalnızca en nadide ve en ilham verici aşıkların elde edebileceği bir tür yakınlık, güven ve dürüstlükle ve o zaman bile genellikle bir veya iki haftadan fazla olmayan bir ilişki içindedirler. Atomlar bunu tüm yaşam boyu yaparlar: Yaptıkları tek şey budur. Hatta buna dans bile diyebiliriz. İki atom 'karşılaştığında', yani yolları kesiştiğinde (bu çarpışma olabilir veya daha yumuşak bir şey olabilir), otomatik olarak ve kendiliğinden enerji ve bilgi alışverişinde bulunurlar. Bu değiş tokuş tamamlandıktan sonra, iki atom, kişisel "dönüşleri" toplantı tarafından buna göre değiştirilerek bireysel yollarında devam eder. Bu andan itibaren, iki atom - kendi yolları onları ne kadar uzağa götürürse götürsün - sürekli iletişim halinde kalır.



Şekil 21: Atomik mitoz veya 'simetri': dolaşıklık süreci

Bilim adamları bunu biliyorlar çünkü gözlemlediler. Bu "simetri" dedikleri bir şey. Basitleştirmek için, diyelim ki, toplantıda atom a ve atom b, x bilgi paketlerini değiş tokuş ediyor.
ve y sırasıyla. Atom a, x'inin bir kısmını atom b'ye verir , o da y'sinin bir kısmını yolunu tesadüfen kesişen bu atılgan genç atoma aktarır. Böylece a atomu kendisiyle birlikte dengeli bir miktarda x ve y enerjisi taşır ve b atomu için de aynen böyledir. Kozmik hikayemizde daha sonra, b atomu bir "dönüş" değişikliğine uğrarsa, tüm y enerjisinin x enerjisine dönüşmesiyle sonuçlanırsa, tüm x, atom a buna uygun olarak "dönüşünü" değiştirecek ve bilgi yükünü değiştirecektir. hepsini yapmak için y. Bu şekilde, simetri aralarında kalır.

Bunun ima ettiği şey, ayrı olsalar da, bir kez kesişip enerjisel birliğin zevklerini tatmış olsalar da, a atomu ve b atomu esasen bir atom, bir mesaj veya bilgi paketidir. Bu nedenle, birinin yaşadığı herhangi bir deneyim, daha sonra garip bir şekilde telafi eden diğerine hemen iletilir. Bu 'dolaşıklık' olarak bilinir.

(Aslında, karışıklık, yarı yarıya fazla hümatonik olduğu için talihsiz bir terimdir. Ortakyaşam daha iyi bir kelime olabilir.) Dolaşıklık her zaman iki atom karşılaştığında veya hatta etkileşime girdiğinde gerçekleşmez; koşulların tam olarak doğru olması gerekir. Her iki atomun da 'açık' olması gerekir ve

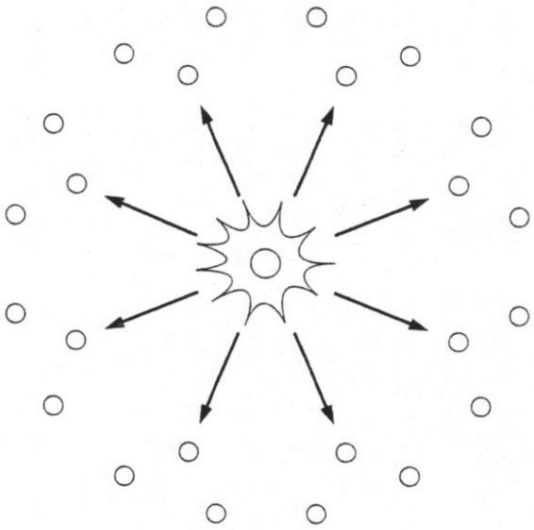
Machine Translated by Google

uyumlu; Dolaşmaların meydana gelmesi için 'sıcakta' olmaları gerektiğini bile söyleyebiliriz. Diğer bir faktör ise, dolanıklığın meydana gelmesi için yeterince odaklanabilmek için her iki atomun da dış 'gürültüden' (onların dikkatini dağıtabilecek diğer atom altı faaliyetlerden) yeterince izole edilmiş olması gerektiğidir. (Dolaşıklıktan bahsederken, parçacıklardan dalgalar olarak bahsetmek gerçekten daha mantıklıdır. Dolanma, iki veya daha fazla parçacığı temsil eden tek bir dalga fonksiyonunun sonucudur; dalga fonksiyonunun herhangi bir ölçümü, tüm parçacıkların durumunu belirler. Bu dalganın 'temsil ettiği' parçacıklar. Dolanıklığın daha yaygın olarak bir çarpışmadan ziyade parçacıkların alt-parçacıklara dönüşmesinin bir sonucu olduğu da belirtilebilir, yani çiftleşmeden çok doğum.)

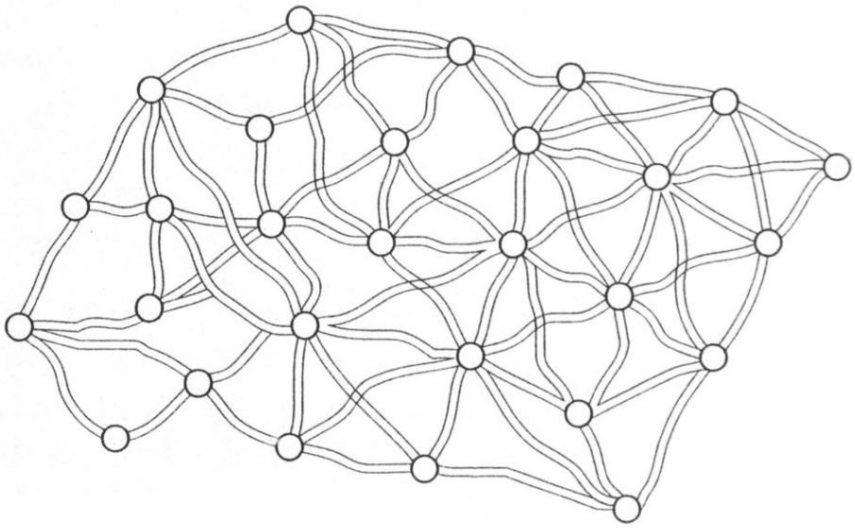
Dolanıklık sürecinin ikiden fazla atom arasında meydana gelmesi tamamen mümkündür, ancak bariz nedenlerden dolayı, ne zaman tek bir sayı söz konusu olursa, 'simetri' oldukça daha karmaşık bir mesele haline gelir (üçlü bir girişimde bulunan herkesin bildiği gibi). Hatta tüm fiziksel evrenin amacının, her son parçacığın birbiriyle dolaşıklık yaşaması ya da en azından (ve belki daha gerçekçi bir şekilde) içindeki her son parçacığı içeren bir dolaşıklık ipliği yaratmaya yardımcı olması olduğunu öne süren olası bir hipotez bile vardır. BT. Böyle bir fikir, fiziksel evreni oluşturan tüm sayısız parçacığın bir zamanlar tek bir "parçacık", birleşik bir enerji kaynağı, düşünülemez yoğunlukta tek bir nokta olma olasılığıyla ilgilidir. Büyük Patlama meydana geldiğinde, bu parçacıklar dağıldı ve deneyim toplamak ve (eğer isterseniz atomik mitoz yoluyla) uygun ve arzu edilir görünen diğer birçok parçacığa aktarmak için ayrı görevlerine gönderildi. Bu yolla, bir zamanlar birleşmiş olan tüm bu parçacıkların bir kez daha, ancak bu sefer engin ve sonsuz bir uzamsal karşılıklı ilişki genişliği olarak birleştirilebileceği bir dolaşıklık halısı yaratılmaktadır. Bu noktada, ayrı parçacıklardan oluşan evren bir kez daha içe doğru, kendine doğru çekilmeye başlayabilir. Varoluşun amacı bu mu, hepsi tek, mükemmel bir Birlik deneyiminde birleşene kadar ayrı varoluşlarımızı deneyimlemek ve paylaşmak mı? Din kesinlikle böyle düşünüyor gibi görünüyor ve şimdi bilim de olasılığı önermeye başlıyor. 'The Big Crunch', Big Bang'e bir cevaptır. Bu durumda, parçacıkların kendi kendilerine yaptıkları buysa, peki ya insanlar ?

Neo'nun görevi ilahi virüsün görevidir. O, işi yoktan yeni bir dünyayı (matriks) döndürmek, her şeyi kendine dönüştürmek olan bir tür bedenlenmiş, insansı DNA molekülüdür.
O fiil Tanrı'dır, isim Tanrı değil. Bir DNA zinciri esasen bir virüsün çalıştığı gibi çalışır, ancak çok önemli bir farkla: DNA hayat verir, bir virüs hayatı alır. Bir virüs boşlukta var olamaz, onu sürdürmek için canlı bir ev sahibi gerektirir. Bu nedenle insanlık, tıpkı bir virüsün bir insan vücudunda yaşadığı, onu yiyip bitirdiği ve sonunda yok ettiği gibi, Dünya'nın dışında yaşar. Aynı şekilde AI, insanlığı ev sahibi olarak kullanan bir parazit varlıktır. Öte yandan DNA, sonsuz derecede daha gizemlidir. Bilim, organik, rasyonel bir bakış açısı dışında DNA'nın işlevini ve doğasını tam olarak açıklayamadığına göre, büyücünün anlayışına başvuralım. DNA, bilincin veya Ruhun maddeyi şekillendirdiği ve maddeye yerleştiği araçtır. Büyücü için, Ruh veya DNA, onu besleyecek herhangi bir konakçı beden olmadan sonsuza kadar mutlu bir şekilde var olabilir. Dünyaları yutmaz, onları yaratır. Kuşkusuz bunun için hammaddeye ihtiyacı var ve bu şekilde yöntem olarak virüse benziyor. Bilim adamı olmasa da büyücü için DNA 'ölü' moleküler maddenin içindeki potansiyeli alır ve onu canlı bir şeye dönüştürür. Bir ipekböceği gibi, var olan en güzel maddeyi üretmek, eğirmek için yutar: hayat.
O bir yaratıcıdır, yok edici değil.

Machine Translated by Google



Şekil 22: Büyük Patlama



Şekil 23: Dolaşma halısı

Neo tam da bu kapasitede matrix'e girer. Yaşamak için matrix'e ihtiyacı yoktur, çünkü gerçek dünyada hayatı vardır ve matrix'in ölü bir dünya, bir kabuk olduğunu bilir. Yine de potansiyelini biliyor ve DNA gibi canlandırmak için ölü maddeye sızıyor. Bu onun programı. Elbette Neo kelimenin tam anlamıyla hiçbir şeyi yutmaz. Yaptığı şey onu kendi iradesiyle tüketmek, matrix dünyasındaki her şeyi sarmak ve onu kendi doğasına, berraklığa, hayata ve ışığa çevirmektir. O, dünya dönüşümünün kutsal görevine gönderilen şifalı Plazmadır. Yine de onu kurtarmak için dünyayı yok etmesi gerekiyor. İnsanlığı, AI'nın parazitik gücünde tezahür eden hastalığından, mantığından iyileştirmelidir. Basit.

Şimdi parçacıkların gizli yaşamına dönelim. İki atom bilgi alışverişinde bulunduğunda çok garip bir şey olur. Bir atom spiniyle, taşıdığı bilgiyle tanımlandığı ve bu bilgiden başka bir kimliği olmadığı için, a atomu y bilgisini b atomuna ilettiğinde, gerçekte 'olan' olan, b atomunun a atomuna dönüşmesidir, en azından öyle olur. iletilen bilgi tutunur ve böylece başkalaşım sürecini getirebilir. Seks olmadığı sürece insan deneyiminde bunun karşılığı yoktur; ve bu durumda, birkaç insanın hayalini bile kurabileceği türden bir seks.

Machine Translated by Google

Matrisin dışından bir görünüm

Burada zamanın bir anlamı yok.

İsterseniz, Evrenin tüm tarihini tek bir ana yoğunlaştırarak deneyimlediğinizi hayal edin. Bu size matrixten ayrılmanın nasıl bir his olduğu hakkında bir fikir verecektir. Tek bildiğim, uyuyoruz ve sonra oluyor. Uzay ve zamanda warp hızında genişlediğinizi hissediyorsunuz. Siz ivme kazandıkça, farkındalık görünüşte Sonsuzluğa genişler, ta ki ulaşılmak üzere olan bir sınırın, eğer isterseniz bir engelin bilincine varana kadar. Matris zihni tarafından 'kötülük' olarak adlandırılan bu engel, kendinizle başlayıp biten (çünkü siz Evren olduğunuz için) her şeyin tamamen yok edildiğinin sinyalini veriyor gibi görünüyor. Bu korkunç anın yakınındayken, kaçınılmaz olana teslim oluyorsunuz ve BOOM, bu tamamen hayali engeli aşarak patlıyor ve daha da büyük bir oranda genişlemeye başlıyorsunuz. Bu noktadan sonra, hiçbir sınır veya 'kontrol' (veya kötülük) yoktur.

Siz tamamen engelsiz, sınırsızsınız ve tüm fenomenleri ve tüm olayları, tüm zaman ve mekanları, HER ŞEYİ içeren ve içine alan genişleme sonsuza kadar devam edecek.

Süpernova'ya gittin. Sen Büyük Patlamasın.

Sonra, bir şekilde, hareket durur ve kendini tersine çevirir: mikrosaniyeler içinde kendinizi yeniden bir araya getirirken, tanıdık kimliğinize dönerken bulursunuz. Ve bum, uyandın. Matrise geri dön.

Bir süre uyanık kalırsınız, ne olduğunu anlayamaz veya inanamazsınız. Bir saniyeden fazla sürmemiş gibi görünüyordu, her şeyi, geçmişi ve geleceği ve aradaki sonsuz paralel dünyaları 'hatırladığınız' tek bir andan.

Ve deneyime geri döndüğünüzde, unutmamak için zihninizde onu gözden geçirerek, Lucifer isyanını yeniden deneyimlediğinizi, Melek Varlıkları Sürgünlerini gördüğünüz (ve onların arasında olduğunuzu) fark edersiniz. Tanrı'ya karşı ayaklandı ve tüm Evreni kendisine karşı çevirdi, böylece kendi yarattıkları sahte bir gerçekliğin tuzağına düştüler. Matrisin nasıl bir araya getirildiğini ve nedenini gördünüz. Bu durumda, deneyimlediğiniz şey aynı zamanda bu yeraltı dünyası-labirent matris-illüzyonunun parçalayıcı ve nihai aşkınlığıydı, hiperboyutsal farkındalığa, Cennete dönüş.

Böyle bir şey yok. Artık buna tanıklık edebilirsiniz. Öyleyse git ve haberi yay, Lucid One.
Virüsü yay. Plazmatı geç.

YERİNE GEÇMEYİ KABUL ETMEYİN!

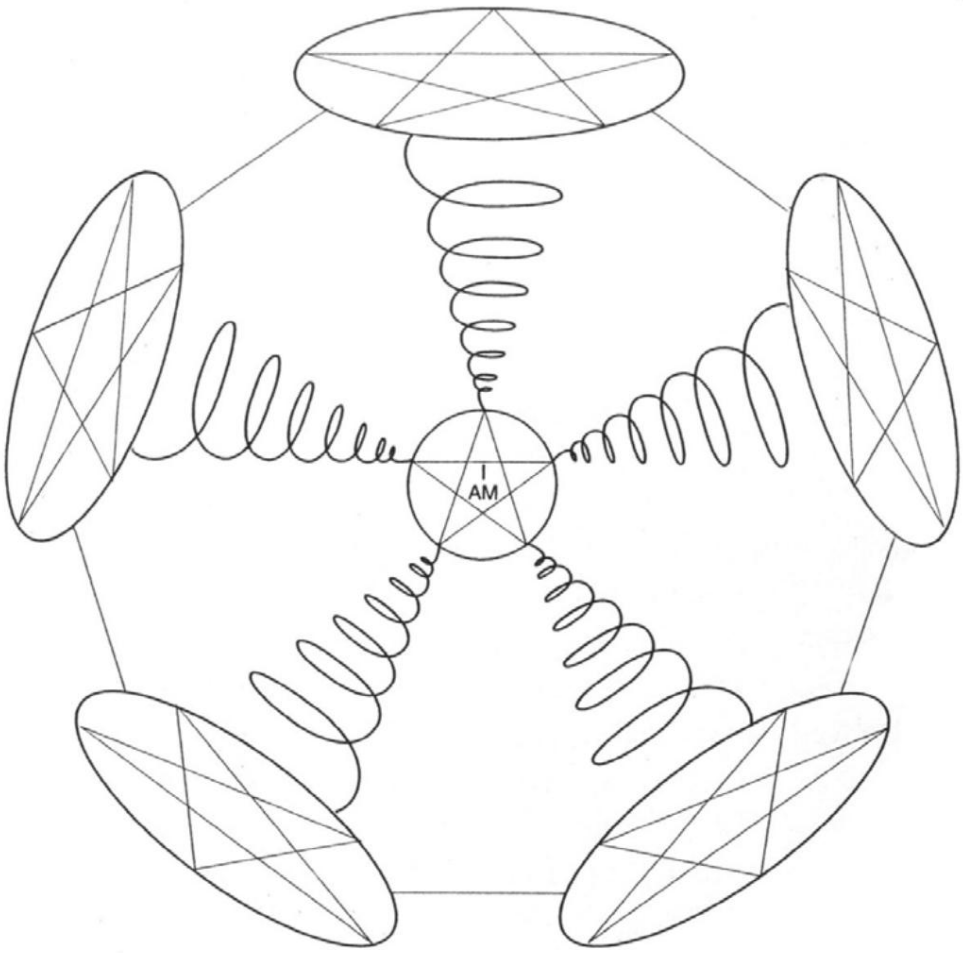
Plasmate benzersizdir, ondan sadece bir tane vardır. Ama bir süpervirüs hızında çoğalır. İçine sızan her şeyi taklit eder; tercih edilen ev sahibi insandır. Plazma taşıyan ve (acılı ama değerli) doğasına 'dönüş', yani kendilerinin taklidi, mükemmel kopyaları, Plazmatik hologramlar haline gelme sürecinde olan binlerce insan var. Bu bireylerden belirli bir sayı olduğunda kritik kütleye ulaşılacak ve dünya tekrar Homoplasmate'e ait olacaktır.

Aynalar portallardır. Gerçeklik, ışık enerjisinden yapılmış bir hologram olduğu için, salt görüntü olarak düşündüğümüz şey gerçekten de o türden bir şey değildir: onun özü ve hatta özerkliği vardır. Dolayısıyla aynada kendimizin gördüğümüz görüntüsü, diğer varlıkların bakması için bir araçtır. Bir aynada kendinize yeterince uzun süre baktıysanız, ne demek istediğimi anlayacaksınız. The Matrix'te olduğu gibi , aynanın yüzeyi mutlaka katı veya geçilmez değildir. Rüyalarda sıvı hatta gaz halindeki bir maddeye dönüşebilir ve kişinin dikkati onun üzerinden başka bir dünyaya geçebilir. Rüyada mümkün olan her şey uyanıkken de mümkündür. Bunun bir rüya olmadığını 'unutmak' ve oradan devam etmek yeterlidir.

Machine Translated by Google

Neo'nun ilahi virüs olarak görevi, Bir olmanın kodunu iletmektir. Kutsal mesajı, Homoplasmate müjdesini iletmelidir. Sonuç olarak, bu mesajı alabilen ve barındırabilen (ve temsil eden) herkes aslında Bir olacaktır. Neo, sürekli çoğalan Neos'tan başka hiçbir şey kalmayana kadar kendini sürekli artan bir hızla çoğaltmalıdır. Bir'den başka hiçbir şey. O anda insanlık, benlik yanılsamasının yıkıntılarından ayağa kalkacak ve milyarlarca berraklık noktası sonunda birbirini tanıyacak ve tek bir düşüncede, tek bir notta birleşecek. Böyle bir rezonansla, Bir, Güç Sözü'nü, Aeon'un Sözünü seslendirecek ve dünya başladığı gibi tek bir onaylama ile sona erecek:

Ben !



Şekil 24: Kendisinden yeni dünyalar ören tek' (DNA)

(7)

son söz

Yani Hala Sadece Bir Film mi Diyorsunuz?

Bu tefsire başladığımda Neo-fitlerin 99 olduğu ihtimalini kabul etmeye istekliydim.

Machine Translated by Google

doğru ve filmdeki her şey doğruydu. Artık işi bitirdiğime göre, ne geri dönüş yolu var ne de kendi kendime Matrix'in son derece dahiyane bir film olduğunu ve burada bizi gerçekten ilgilendirecek hiçbir şey olmadığını söylemenin bir yolu yok. Savunulamaz bir konuma geldiğimi savundum. Ama en azından yalnız değilim. Saygın bilim adamları bile (örneğin, bir bilgisayar simülasyonunda yaşadığımıza ikna olan Yale Üniversitesi'nden Nick Bostrom) kafa karışıklığımı paylaşmaya başlıyor. Belirsizlik ilkesi artık insan varoluşunun egemen ilkesidir. Biz de alışabiliriz.

Matrix , insanlığın gerçek anlamda şeytani bir duruma yerleştiğinin gösterildiği, doğası gerçeği tamamen cehaletimize yol açan, zamansız bir mit yaratma sürecinin en son eseridir. Buradaki en temel faktör cehalet olduğundan, aynı şekilde, ilk ve en zor, en önemli adım, içinde bulunduğumuz çıkmazın gerçek doğasının farkına varmaktır. Tüm bunları göz önünde bulundurarak Matrix , sanatın en eski ve en saygın, en saygın davasına, hem derin hem de gülünç yollarla halkı aydınlatma davasına hizmet ediyor. Belki de filmi izleyenlerin binde biri onun gerçek mesajını tanıyacak, hatta fark edecek, ancak bundan bağımsız olarak, filmi izleyen herkes filme etkili bir şekilde maruz kaldı. Tabii ki, Matrix'in tam tersi bir işleve hizmet ettiği, gerçeği bilimkurgu olarak sunarak güvenilirliğini elinden aldığı da aynı şekilde iddia edilebilir. Ancak bu argüman, ancak söz konusu çalışmanın kendi içinde gülünç olması durumunda geçerlidir.

Matrix örneğinde , eser ilham verici, etkili ve bir vahiy çalışmasından başka bir şey olamayacak kadar etkileyici.

Öte yandan, Matrix Reloaded , hümatonlar için The Matrix'tir : pamuk şeker felsefesi, patlayan arabalar, uçan mermiler, bazı Dune benzeri dini imalar ve siberpunkları mutlu etmek için birkaç Baudrillard'cı baş selamı (ilk filmi böyle yapanlar onlardı). sonuçta bir başarı). Her nasılsa, mesaj kaçırıldı: bu film artık berrak gerçek dünyadan değil, matrisin kendisinden geliyor. İronik olarak, bu, en azından kısmen, Matrix Reloaded'ın mesajı veya en azından merkezi bükülmesidir: Bir olmak, AI'nın bizi kontrolü altında tutmak için kullandığı hilelerden sadece bir diğeri, bu 'asi genden yararlanmanın ve yönlendirmenin bir yolu. ' ve programa gerçek bir zarar vermesini önleme. Geçmiş zamanlarda, halkının arasında olası bir ayaklanmaya karşı temkinli olan bir kral, tüm potansiyel muhalifleri ona çekmek ve onları ortadan kaldırmak için ajanlarını bir yeraltı isyanı başlatmak için gönderirdi. En azından Mimar'a göre (filmin göze çarpan sahnesinde) matris, sürekli olarak programı geri almakla tehdit eden insan doğasının isyankar tuhaflığını yalıtmak için bir dizi 'Birler' yaratır. Garip bir şekilde, film kendi argümanını kanıtlıyor olabilir. Olaya şu açıdan bakın: İlk filmi yapan 'gerçek' direnişin (Wachowskis ve diğerleri) içine şimdi sızmış ve yerine matris ajanları (Joel Silver ve Time-Warner yöneticileri) almış, anlaşılan o ki, sadece ilk filme izin vermişler. eğlence dünyasındaki hegemonyalarını sağlamlaştırmanın bir yolu olarak yapılacak filmdir.

Başka bir deyişle, Kapı Muhafızları gerçeğin süzülmeye başladığının farkında olarak, bunu sağlayan araçların kontrolünü ele geçirmeye karar verdiler. Bu durumda, Matrix Reloaded yalnızca , askeri-endüstriyel-eğlence kompleksinin bu tür fikirleri yıkabileceği ve bunları kendi (ticari-politik) gündemine dahil edebileceği bir oyun olarak fişten çekmeyi savunuyor gibi görünüyor . izleyicileri 'bağlı'. Ne de olsa Matrix filmleri olması gerektiği kadar iyi, yıkıcı ve ilham verici olsaydı, sinemaya gitmeyi tamamen bırakabilir, Gnostisizm ve sibernetik çalışmaya başlayabilir ve zaman kaybetmek yerine gerçekten fişten çekme üzerinde çalışmaya başlayabilirdik. patlamış mısır yiyen karanlık odalar. Matrix bize ana akım sinemada ve bir bütün olarak eğlence endüstrisinde netlik imkanı verdi; her şeyi değiştirmeye söz verdi . Matrix Reloaded , tomurcuktaki o çiçeği kıstırmak için zaman kaybetmez. Bunun yerine, her yerdeki hümatonların gizli memnuniyetine, Kapı Muhafızlarının zaferini verir. Fişten çıkarmak istiyorsanız, bunu yarı yarıya yapamazsınız. İlk matris kitleler için kırmızı bir haptı ve sadece çok azı buna sahipti! böyle almak için. Ama tabii ki kırmızı hap sadece bir kez gelir. Her şey

Machine Translated by Google

bundan sonra, ne kadar iyi gizlenirse gizlensin, sadece daha fazla mavi hap var.

Bir gün oldukça geniş bir insan yelpazesinin bu tefsiri okuyacağını ve onun hakkında fikir sahibi olacağını hayal ediyorum. Toplumun mümkün olan en geniş kesitine ulaşmak ve onu burada sunulan fikirlere maruz bırakmak için tam olarak hafif, keskin ve hicivli tuttum. Ve buna uygun olarak çeşitli tepkiler olacağını hayal ediyorum. Umarım okuyucularımdan birkaçını gücendirmişimdir, tıpkı bazılarını eğlendirdiğime inandığım gibi. Örneğin, herhangi bir nedenle (belki bilimkurgu filmlerine ya da Keanu Reeves'e olan bir aşktan ya da belki de salt akademik titizlikten) bu kitabı okumak için çekilen herhangi bir insan, eğer bir şekilde üstesinden gelirlerse, bunu yapmak zorunda kalacaklardır. bunu bir sürü dahiyane saçmalık olarak görmezlikten gelin ve belki de bu kadar zeki birinin (sizin mütevazi yazarınız, hizmetinizdedir) aynı anda nasıl bu kadar aptal olabildiğini merak edin. Yeterince adil. Dediğim gibi, sizi gücendirdiğimiz sürece, salak olarak görevden alınmaya razıyız.

(Potansiyel) okuyucularımın kuşkusuz en büyük bölümünü oluşturan matris savaşçılarına gelince, burada aydınlanmayı bulduğunuza inanıyorum ve pratik oldukları ve günlük yaşamınızda uygulanabilecekleri fikirlerin birçoğunu bekliyorum. matrix life, sizin tarafınızdan gerçek gerçekler olarak kucaklanacak. İlerleyin, matrix savaşçıları, haberi yayın, bu kitabı hümaton düşüncesinin kanyonlarına ışık tutacak süzülen bir kuyruklu yıldız haline getirmeye yardım edin ve bize, Canavar'la özgürlüğünüz için pazarlık yapabileceğimiz bir yığın para yapın.

Görünmez rehberlikleri ve ilhamları için hesaplanamaz bir şükran borçlu olduğum matris büyücüleri - mesajınızı yorumlamamdan memnun kalmanız için dua ediyorum ve bu, "işlerin nasıl olduğu" hakkında az çok doğru bir tanım olarak ortaya çıkıyor. ', en azından içeriden görüldüğü gibi. Bu çalışma, daha büyük işe alım hedefinizde size yardımcı olsun ve her yerde berraklık nedenini geliştirsin.

Lucid'lerin kendilerine gelince - var olduklarını varsayarsak ve şans eseri bir kitap alıp okurlar (bir mavi balinanın Nintendo oynaması da beklenebilir, ama daha garip şeyler oldu) - sanırım bir kez olsun, bu çalışmayı hoş bir saçmalıktan başka bir şey olarak algılamak konusunda humatonlarla garip bir şekilde uyum içinde olacaksınız. Ama sonra, her şey zevkle doludur ve Lucid için 'anlamdan' yoksundur; yani bunda gerçekten utanılacak bir şey yok. Sadece bizimle ilgilendiğiniz için teşekkür ederim.

Okur bu noktada sorabilir, hiç bu kadar alçakgönüllü bir akademisyen oldu mu? Hayır, ama bir 'akademisyen' hiç bu kadar mantıksız ve asi olmuş muydu? Matrix Warrior , her halükarda akademiye gerçekten talip değil. Kendisine bir tefsir diyor, çünkü bunun ne anlama geldiğini yalnızca akademisyenler biliyor ve gerçekten başka bir şey olarak adlandırılamıyor (belki bir kurgu eseri dışında). Bu kitap filmler, mitoloji, dini inanç, atom altı parçacıklar, büyücülük, bilgisayar bilimi, şizofreni, mesih kehaneti, şeytani komplo, kitle histerisi, postmodernizm hakkında mı? Ne ? Yukarıdakilerin tümü veya hiçbiri? Ne kadarını ciddiye almalısınız: hepsini mi, hiçbirini mi yoksa sadece belirli kısımlarını mı?

Paranı ödeyip eve gidemez misin? Patlamış mısırını ye, filmin ve gelecek devam filmlerinin tadını çıkar ve her şeyi unut, öyle mi? Sonunda SADECE BİR FİLM değil mi? Elbette işler bu kadar kötü olamaz mı? Yapabilirler mi ?
Dünya bir hapishane mi? Hayat loş ve anlamsız bir rüya mı?
İnsanlık, karanlık gündemlerine boyun eğmemiz için bizi kandıran ve hatta onu yerinde tutmalarına yardım etmemiz için bizi kandıran kötü niyetli varlıklar için sadece yiyecek mi? Akıl almaz!
Şizofrenler ve paranoyaklar ile David Icke ve Anne Rice vampir inekleri için uygun fikirler.
Çocuklar bile canavar diye bir şey olmadığını bilirler. O yüzden lütfen, televizyonu tekrar açıp, bira kutusunu açıp, o sentetik yemeğin buzunu çözüp, kazamaz mıyız? Sonuçta bu bizim hayatımız ve biz seçiyoruz. Değil mi?
Bunların hepsi doğru olsa bile, bu konuda ne yapabilirdik ki? İşte asıl soru bu: eğer hepsi doğru olsaydı, bilmek ister miydik? Filmi izledikten sonra kırmızı hapı alır mıydınız? Şansın olsaydı?

Machine Translated by Google

Matrisin saltanatı, "el ilanları" zihni (bkz. Ek İki) o kadar yaygın ve tartışılmazdır ki, çoğumuzun onunla yüzleşmek şöyle dursun, onun hakkında düşünmesi bile imkansızdır.
Kendi düşüncelerimiz üzerinde hiçbir kontrolümüz olmadığı için, ne zaman içimizde matrisin varlığı fikri ortaya çıksa, matris-zihnin kendisinden kaynaklanan bir karşı-düşünce barajı tarafından derhal vurulur. Bu nedenle, bu bilginin daha bilinçli bir düzeyde yüzeye çıkmasının tek yolu (Castaneda'nınki gibi eserler dışında) bilimkurgu, fantezi ve korku kurgu biçimindedir. Bu şekilde, erkeklere ve kadınlara en azından içinde bulundukları çıkmazın gerçek doğasını görme, gizlenen, bilinçsiz, içgüdüsel korkularıyla yüzleşme ve gerçeğe ulaşma seçeneği sunulur. Matrix'in tutuşu , tanımı gereği, zayıf bir tutuştur : Onu bu kadar zalim kılan, tam da zayıflığıdır. Ancak onun emirlerine boyun eğdiğimiz ve içimizde var olan unutulmaya olan yakınlığı beslediğimiz sürece, üzerimizdeki hakimiyetini sürdürmeye devam edebilir. Öte yandan, bu yırtıcı matrisin zorbalığının üstesinden gelme seçeneği herkese açıktır ve gerçekten de canavarın gerçek doğasıdır: konuşulmamış bir meydan okuma.

Don Juan Matus'un The Active Side of Infinity'de Castaneda'ya söylediği gibi, 'El ilanları amansız meydan okuyuculardır. Başka bir şey olarak alınamazlar. Bunu yapmayı başarırsak, evren devam etmemize izin verir.' Başka bir deyişle, matris bir rahimdir, gerçek kaderimizi illüzyonun dışında, Büyük Yalan'ın ötesinde bir yerde miras almak için bilinçli bireyler olarak ortaya çıkmamızın bize bağlı olduğu bir rahimdir. Gerçek, yalnızca bizi umutsuzluğa sürüklemek için değil, bizi özgür kılmak için vardır.

Bu kitap bir şansa sahip olmak için bir şans sunuyor. Özgürlüğün yolu farkındalıktan, bilgiden geçer. Zihnimizi tüm olasılıklara açar ve onları içeri alırsak, o zaman ve ancak o zaman neyin ne olduğuna karar verebiliriz. Belli fikirlere açık olmak diğerlerinden daha zordur. Bazı fikirler bizi korkutuyor: acıtıyorlar. Bilmediğin şey sana zarar veremez mi?
Bunu soğuk algınlığı teşhisi konan beyin tümörü olan adama söyle. Belki yine de ölecekti, ama belki de en azından önce bunu bilmeyi hak ediyor, böylece kendi sonuna hazırlanabilir. Belki zamanında tedavi etmeyi bile başarmış olabilir; kim bilir ?
Bilgi olmadan, bu seçeneğimiz bile yok.

İnsanlık başka bir tür tarafından köleleştirilmiş ve yarı bilinçli hayvanlara dönüşmüş olsaydı, bunu bilmek ister miydiniz? Belki değil. Belki deli dana hastalığı, inekler çok fazla soru sormaya başladıklarında ve birlikte korkunç gerçeği keşfettiklerinde olan şeydi: yenilmek üzere yetiştiriliyorlardı! Bu tam bir komplo teorisi olurdu. Çıldırmalarına şaşmamalı. Ama garip bir şekilde, delirmenin bir sonucu olarak, korkunç kaderlerinden kaçtılar: İnsanlar deli inekleri yiyemedi çünkü aynı hastalık onlara da bulaşacaktı.

Yeterince insan buraya yenilmek için geldiklerini anlarlarsa, onların da delirmeye başlayacağını umuyorum. Ve belki o zaman 'el ilanları' için yenmez olurlar? Belki de bu bizim de en iyi seçeneğimizdir?
Matrix'in savaşçıları birleşiyor: Akıllarınızdan başka kaybedecek bir şeyiniz yok. Nasılsa senin aklın değil.

(8)

Ek Bir

Philip K. Dick'in İlahi

işgal

Philip K. Dick'in Matrix üzerindeki etkisi abartılamaz. William Burroughs ile birlikte

Machine Translated by Google

Dick, yirminci yüzyılda paranoyak farkındalığın önde gelen savunucularından biriydi: bu adamlar Kafka ve Sartre'ın varoluşsal mide bulantısını aldılar ve onunla birlikte yirmi birinci yüzyıla ve ötesine, eschaton'a koştular (bkz. Sözlük). Jean Baudrillard, kitaplarından biri olan ve hatta açılış sahnesinde görünen Wachowski'ler üzerinde en çok bahsedilen etkidir. (Neo, yasadışı disketlerini içinde saklıyor.) Ama filmi izleyen birçok kişinin Baudrillard'ı okumaya devam edip etmediğini ve okuduysa da, yakında pişman olduklarını sanıyorum. Herhangi birinin gerçekten Baudrillard okuduğundan şüpheliyim; o kesinlikle çarpmaktan yanadır (görünüşe göre Baudrillard, fikirlerini çarpıttığı için filmi küçümsemiş, bu da benim düşüncemi kanıtlıyor: akademi ve eğlence birbirine karışmaz). Baudrillard tamamen akademidir; kahvaltıdan önce evreni yapıbozuma uğratabilir, ancak daha sonra ona geri döndüğünüzde aslında hiçbir şey değişmemiştir. Dick ise bilimkurgu romanları yazdı. Dolayısıyla Baudrillard'ın aksine, ilk etapta ona ilham veren fikirleri sindirirken çalışmalarından zevk almak mümkün. Dick bütün gece ayakta kalabilmek ve kitaplarını yazabilmek için çok fazla amfetamin aldı. Sürekli yazıyor, bazen bir yılda dört ya da beş kitap yazıyordu. Bunun nedeni, sürekli borç içinde olması ve başını suyun üstünde tutmak için paraya ihtiyacı olmasıydı. Dick kendi zamanında daha başarılı olsaydı, muhtemelen zevk alacak romanımızın yarısı olmayacaktı.

Yine de, çoğu hesapta, Dick takıntılı, zorlayıcı bir yazardı. Deliliği kurgusunu körüklüyor gibiydi, kurgusu ise çılgınlığını artırmaya yardımcı olduğu neredeyse kesindi.
1974'te Dick, uzaydan gelen pembe bir lazer ışını tarafından vuruldu ve vizyonlar görmeye başladı. Apostolik zamanlarda, yani İsa'nın ölümünün hemen ardından yaşadığına ve Roma İmparatorluğu'nun asla düşmediğine ikna oldu. İnandı ki

Amerikan hükümeti, İmparatorluğun 'kara demir hapishanesi'nin en son enkarnasyonuydu, (canlı, mikroskobik bir organizma, bir tür viral varlık yoluyla iletilen) Mesih bilincinin gnosis'ini bastırmak için açıkça yükselen kötü bir güçtü. Dick'in Plazma dediği). Dick, toplu olarak bir tür zaman döngüsüne, bize zamanın geçtiği yanılsamasını veren hipnotik bir büyü altında yakalandığımıza inanıyordu, oysa aslında Mesih'in ölümü/dirilişi ile eschaton, vaat edilen Yargı arasındaki birkaç yılda hala donmuş durumdayız. Gün ve Yeryüzündeki Cennetin Krallığı.

1974'te Dick, pembe lazer ışını aracılığıyla, Geniş Aktif Yaşam Zeka Sistemi'nin kısaltması olan VALIS adını verdiği bir tür yıldızlararası makine varlığıyla iletişime başladı. VALIS, matrisin kendisine geçici bir benzerlikten daha fazlasını taşır. Dick, bu varlığın gerçek doğasından emin değildi; onu kötü niyetli, teknolojik ve zalim bir baskı gücü, Dünya gezegeni üzerinde bir tür hapishane gardiyanı ve tüm yaratılıştan sorumlu, her şeyi bilen, yardımsever, dünya dışı, muhtemelen ilahi bir Varlık olarak görmek arasında gidip geliyor gibiydi. Aynı şekilde, Dick de tüm bunların basitçe delirdiği anlamına mı geldiği yoksa bildiğimiz (ya da bildiğimizi sandığımız) dünyanın çok küçük ve önemsiz olduğu devasa, galaktik bir komploya mı karıştığına karar verememiş görünüyordu. çok geçici bir bileşen, hayal edilemez bir Son'a yönelik bir mekanizma.

Bu tür şüphelerden yılmayan Dick, gerçeği, bizi gerçeklerden uzaklaştıran akıllıca bir oyundan başka bir şey olarak görmemekte ısrar etti. En iyi ihtimalle, bizi evrendeki gerçek işlevimize hazırlamaya yardım etmek için tasarlanmış ayrıntılı bir tür sahne şovu hayal etti; Yılan gibi, Dick de sonunda tanrı olduğumuzu gördü. VALIS'in yardımıyla Dick, sözde 'nesnel' gerçekliği, sabit değil, daha çok plastik, mutasyona uğramış, sürekli değişen bir enerji ve bilgi akışı olarak algılamaya başladı. Maddenin, Kozmik Varlığın veya ilahi zekanın kendisini kendisine ifade ettiği, kendi başına bir dil veya kod olduğuna inanıyordu. Eski animistler, yerli Amerikalılar, druidler ve cadılar gibi, Dick de dünyadaki her şeyin ve dünyanın kendisinin, kendi bilinci, amacı ve niyeti olan canlı bir varlık olduğuna inanıyordu.

İnsanların, bu kozmik devre kartıyla bağlantısını kesmeyi başardıklarını ve ayrı varlıklar olduklarına dair yanlış algıya, gerçekliğin nihai bir mesele olduğu ve her şeyin sabit, sağlam ve sürekli olarak çeliştiğine dair bir algı tarafından tuzağa düşürüldüklerini savundu. Dick (veya VALIS aracılığıyla

Machine Translated by Google

Dick) bir değil iki evren olduğunu öne sürdü; biri, uyum, güzellik ve gerçeğin hüküm sürdüğü gerçek evren; diğeri, yanlış sinyallerden, kuruntulardan oluşan ve sonuç olarak her yerde ıstırap bulunan evrenimiz. 'İmparatorluk asla sona ermedi.' Bu hastalıklı bir evrendi, dedi Dick, içinde yaşayan her bireyi hasta bir vücudun içindeki hasta bir hücreden daha fazla veya daha az değil ve bu nedenle de sürekli sefalet ve umutsuzluğa mahkum etti.

Neyse ki, sağlıklı evren dava üzerinde sıcaktı. Onu iyileştirmek için hasta evrenimize kendisinin mikroskobik bir parçacığını, 'Plazmat'ı göndermişti. Dick, Plazma aracılığıyla, insanlığın sonunda Logos olarak ilahi doğasını yeniden kazanabileceğine ve bir kez daha şeyleri olduğu gibi görmeyi öğrenebileceğine inanıyordu, 'Tanrı' dediğimiz geniş aktif canlı zeka sisteminin bileşenleri. Bu "görme", benliğin ve dünyanın (sonuçta bu yalnızca benliğin bir yansımasıydı) fiili bir dönüşümünü, sahte bir gerçekliğin ölü nesnelerinin bir kez daha gerçekliğin canlı taşıyıcıları haline geldiği bir dirilişi gerektiriyordu. ilahi dil. Biz de bu dilin bir parçası olduğumuz için, Dick bu dirilişin/dönüşümün, düşüncenin gücüyle gerçekliği yaratma yeteneğinde tezahür ettiğini öngördü. Başka bir deyişle, filmde olduğu gibi 'kod okuma' yeteneği, Dick'in 'Homoplazmat' olarak adlandırdığı yaşayan bir tanrı olan hologram içinde bir hologram olarak kişinin insanüstü potansiyelinin etkinleştirilmesiyle çakıştı.

Dick'in olaylara ilişkin tuhaf görüşü, daha sonraki tüm romanlarını (özellikle Valis üçlemesini) bilgilendirdi ve Wachowski'lerin filminde, matrisin insanlığı uykuda, mutlu bir şekilde habersiz tutmak için benzer bir tür zaman döngüsü yarattığı filmde çokça yankılandı. ileriye doğru ilerleme yanılsaması, zamanın kendisini sonsuz bir şekilde tekrar ettiğini, hiçbir yere gitmediğini fark etmemek. Açıkçası, ya Philip K. Dick deliydi ya da herkes deli.

(9)

Ek İki

Carlos Castaneda: Efsane Sizinle Olsun

Carlos Castaneda bugünlerde çok tepki alıyor. Şüphesiz Edgar Allen Poe'dan bu yana en büyük İngilizce hikaye anlatıcısı, Castaneda'ya karşı çıkanların, onun eserlerini ayrıntılı eksiler olarak nitelendirmelerinde göz ardı ettikleri şey, eğer Castaneda tüm bunları gerçekten uydurmuşsa, aynı zamanda Homer'in el yordamıyla yaptığı en büyük mit yaratıcısı olduğudur. onun büyüklüğe giden yolu. Daha az açık olmakla birlikte, Carlos Castaneda'nın son derece popüler don Juan kitaplarının Matrix ve genel olarak popüler, postmodern metafizik düşünce üzerindeki etkisi dikkate değerdir. George Lucas, Star Wars için temel 'Güç' fikrini doğrudan Castaneda'nın ilk eserlerinden aldı. Evrene nüfuz eden ve her şeyi tek bir enerji alanına bağlayan canlı bir enerji, Kuvvet her yerdedir ve hiçbir yerdedir. Bilimin bu her yerde var olan enerjiyi 'keşfetmemiş' olması, büyük bir sürpriz olarak görülmez (Obi Wan Kenobi'nin evrenin boynunda, şüpheciler hala devam eder), çünkü her şeyde, her zaman var olan herhangi bir şey ve bu Yaşamın özünü bulmak zor olacaktır, çünkü onu asla tecrit etme olasılığı yoktur.

Castaneda'nın derinlemesine analizinde (toplam on kitabı kapsar), öğretmeni don Juan Matus, büyücülük pratiği için savaşçının yolunun gerekli olduğunu ve büyücülüğün bir bilgi adamı ya da kahin olmanın yolu olduğunu açıklar. (gören kimse). Bize, savaşçının gördükleri karşısında ölümcül şekilde boğulmaması için, mutlak ayıklığın ve öz disiplinin vazgeçilmez olduğunu söylüyor . Savaşçının yolu (Castaneda'nın kusursuzluk dediği), esasen enerjik evrene uzanan avcı-toplayıcının yoludur: Savaşçı avlar ve toplar.

Machine Translated by Google

enerji. Bu enerji, yeni algı alemlerine erişmek için ya da don Juan'ın terimleriyle "dünyayı durdurmak" ya da birleşim noktasını hareket ettirmek için gereklidir (bkz. Sözlük). Don Juan, Castaneda'ya büyücülük uygulamasının kendi içinde bir amaç olmadığını, daha ziyade savaşçının dünyanın yeni bir yorumunu bir araya getirmesi için bir araç olduğunu ve böylece bildiğimiz şekliyle bu gerçekliğin sadece bir yorum olduğunu tam olarak idrak ettiğini garanti eder. Bu haliyle, bireyin iradesine ve algılama eyleminin kendisine tabidir. Büyücü olan savaşçı böylece büyücünün yorumunu sıradan insanın yorumuyla karşı karşıya getirebilir ve böylece ikisi arasında gelincik olur. Bu, TOPLAM ÖZGÜRLÜK olarak adlandırılan bir şeye yol açar.

Savaşçının bilgi adamı olma yolunda dört ana düşman vardır.
Bunlar korku, açıklık, güç ve son olarak yaşlılık (ya da bitkinlik). Savaşçı, evren hakkında keşfettiği şey karşısında tamamen dehşete kapılmış hissetmesine rağmen, bilgiye giden yolda ısrar ederse, sonsuza dek korkusunun ötesine geçtiği bir gün gelecek. Sonuç olarak, gizemleri kavradığını, boğayı boynuzlarından tuttuğunu ve temelde her şeyi yuttuğunu hissetmeye başlar. Bu açıklıktır. Açıklığın tehlikesi (sıklıkla daha yüksek bir bilinç durumuna ulaşan gurulardan söz edilir), savaşçının her şeyi anladığına ve aydınlanmaya ulaştığına inanmasıdır. Sonuç olarak, evrenin (kesinlikle olağandışı olsa da) başka bir yorumunda sıkışıp kalır. Kendini durağan hale getirdi. Açıklığın cazibesinin ötesinde ısrar etmek, her şeyi rasyonel olarak açıklama, yorumlama ihtiyacı, ikinci düşmanı alt etmektir, bunun üzerine savaşçı gücünü talep etmeye başlar.

Gücün cazibesi, aralarında en zorudur. Esasen bilgi adamı, uçurumu aşmış, yeniden doğmuş ve kendini bir hiçe indirgemiş kişidir. Ve böylece, Olan Her Şeye dönüşerek, bir tür tanrı haline geldi. (Şaman, unutmayalım, 'gökyüzücü' anlamına gelir.) İktidarın cezbediciliği, bunu kişinin egosuna bağlı kalarak elde etmesidir, neyse ki tam bir imkânsızlıktır, çünkü hoş olmayan biri onu elde ettiği anda evren yok olacaktır. Yine de birçok büyücü, her şeye kadir olmanın sarhoşluğuna kapılır ve zalim, kaprisli adamlar haline gelir. Bunlar don Juan'ın Eski Görücüler olarak adlandırdığı şeylerdir ve onlar, diyor, bugün bildiğimiz şekliyle dünyanın gizli yöneticileri.

Son düşman olan yaşlılık hakkında söylenecek çok az şey var. Şanslar, eğer savaşçı üçüncü düşmanı tamamen yenerse, zaten hayatının alacakaranlığındadır ve muhtemelen tamamen tükenmeye yenik düşmeyecektir. Don Juan açıklamasını, edinim yalnızca bir an sürdüğü için hiç kimsenin bilgi adamı olamayacağını söyleyerek tamamlıyor. Savaşçı ancak hiçbir şey haline gelerek (yani Her Şey-Olan'la bir) bilgi adamı haline geldiğinden, onu asla bir andan fazla deneyimlemez.

İlgilenenler için, savaşçının bilgi yolu ruhsal bir yol değil, tamamen pratik bir yoldur. Spesifik ama esnek disiplinleri, sabit adımlardan ziyade soyut prosedürleri içerir ve bunların hepsi savaşçının enerjiyi doğrudan algılamasını sağlamaya yöneliktir.
Önemi kaybetmek, kişisel geçmişini silmek, birinin düşünce ve eylemlerinin sorumluluğunu üstlenmek ve ölümü bir danışman olarak kullanmak, savaşçının yolunun dört temel ilkesini yerine getirdi.

Castaneda, bir büyücünün iki temel faaliyet alanı veya faaliyet biçimi olduğunu öğretir: rüya görme ve iz sürme. Rüya görme 2. dikkatte gerçekleşir: irade veya hayal gücü alanı. Büyücüler tarafından kullanılan 'irade' teriminin , ortalama erkek ve kadınların anladığı şekliyle irade gücüyle çok az veya hiç ilişkisi olmadığını ve daha çok sezginin yaratıcı yetileriyle ve her şeyden önce hayal gücüyle ilgili olduğunu belirtmeliyim. Bir büyücünün dünya üzerinde etkili olduğu güçtür. Ortalama bir insan asla iradesini geliştirmemiştir, varlığından asla şüphelenmez ve bu nedenle dünyayla ancak akıl veya akıl yoluyla ilişki kurabilir. Böylece iradeyi rasyonel terimlerle yalnızca çok güçlü arzu, çaba veya disiplin olarak anlarlar . Bir büyücünün iradesi tamamen başka bir şeydir ve tamamen başka bir varlık biçimini, eğer isterseniz, aklın yasalarının artık geçerli olmadığı "ayrı bir gerçekliği" içerir. Bu gerçeğe rüya yoluyla ulaşılır .

Rüya görme , kişinin aynı derecede MATRIX WARRIOR - Being the One 105 olana kadar rüyalarında tamamen berrak hale gelme sanatıdır.

Machine Translated by Google

uyanık yaşamda olduğu gibi netlik ve kontrol. Rüya yoluyla kişi , fiziksel kütlesi olmayan, saf enerjiden yapılmış bir bedene, bir ışık bedenine, çifte erişir. Dublör, rüya görenin tam kontrolü altına alındığında, neredeyse sonsuz güce giden bir yol haline gelir. Deneyimlemek için yepyeni bir bilinç evreni açar. Rüyayı gören kişi daha sonra enerji bedenini fiziksel bedenin mükemmel bir kopyası haline getirebilir ve böylece, eğer isterse, fiziksel düzlemde bu şekilde, bir hologramın özgürlüğü ve gücüyle çalışabilir, ancak tüm görünen fiziksel bir bedenin tutarlılığı ve sağlamlığı.

Stalking ise 1. dikkatte, aklın hüküm sürdüğü sosyal alanda gerçekleşir. İz sürme sanatı, ölümün hayatımızda kaçınılmaz bir güç olarak kabul edilmesi etrafında toplanmıştır. Yaklaşan ölümün ışığında - tüm eylemlerimizi sonsuza dek iptal eden bir güç - tüm varlıklar ve tüm kararlar eşit derecede önemsizdir (veya eşit derecede önemlidir) ve bu nedenle aptallığa indirgenir. Takip eden savaşçının avantajı, kendi aptallığının ve başkalarının aptallığının farkına vararak, onun üzerinde kontrol sahibi olmasıdır. Artık eylemlerine veya arzularına bağlı değildir, sonuçtan endişe duymaz veya endişe duymaz. Sonucun pekâlâ ölümü olabileceğini zaten biliyor ve kabul ediyor; bu durumda, ne olursa olsun, bundan daha kötü olamaz.

Savaşçı, bir toz zerresinden evrene, sivrisinekten mesih'e kadar her şeyin eşitliğini kabul etmesinde ve kaçınılmaz ölümün ışığında varoluşun gizemine duyduğu huşu ve hayrette, özgürdür. korkmadan ve pişmanlık duymadan, vazgeçerek ve kontrol ederek hareket edin. Yaptığı her eylem sonuncusu olabileceğinden, tüm dikkatini ona verir; kontrol budur. Kaybedecek bir şeyi olmadığından, zaten ölü olduğundan, yaşam tutkusunun onu tüketmesine izin verebilir ve sahip olduğu her şeyi eylemlerine verir: bu terk etmektir.

Carlos Castaneda'nın (bildirilen ölümünden sonra yayınlanan) son çalışmasında , Sonsuzluğun Etkin Tarafı'nda, don Juan, Carlos'u büyücülerin "konular konusu"yla tanıştırır; bir besin kaynağı. Bu güç ya da varlık, uçucuyu "kozmosun derinliklerinden gelen bir avcı" olarak adlandırır ve hayatımızın egemenliğini ele geçirir. El ilanları bizi ele geçirdi, diyor, çünkü 'biz onlar için gıdaydık... Tavuk kümeslerinde tavuk yetiştirdiğimiz gibi, gallineros , avcılar bizi insan kümeslerinde, humaneros'ta yetiştiriyor.' Castaneda, bu yırtıcıların insanlığa inanç sistemini, iyi ve kötü fikirlerini, sosyal adetlerini verdiğini bildiriyor. 'Bizi itaatkar, uysal ve zayıf tutmak için yırtıcılar muazzam bir manevraya giriştiler... Bize akıl verdiler... Ne de olsa onların aklı olan akıl yoluyla, yırtıcılar hayatlarının içine enjekte ettiler. insanlar, kendileri için ne uygunsa.' Castaneda'ya göre, bu yırtıcılar (The Matrix'teki gibi) vücudun enerjisinden değil , bizi insan yapan 'farkındalığın parıltısından' beslenirler. Bu 'ışıltıyı' neredeyse tamamen yutarlar, sadece en küçük bir kısmı bırakırlar (tıpkı baklalarındaki AIbred fetüsler gibi bizi hayatta tutmaya yetecek kadar). Bize bıraktıkları küçük farkındalık kalıntısı, uçanların zihninin kendisidir ve bencillik ve benlikle, her şeyden önce güvenlik, rahatlık, yiyecek ve diğer maddi ihtiyaçlarla kör bir meşguliyet etrafında döner. Tanıdık geliyor mu?

Morpheus gibi Castaneda'nın söylediği şey, insanların toplu olarak bilinmeyen bir yırtıcıya bağlılıklarını teslim ettikleri ve böylece hiç farkına varmadan onun karanlık gündeminin bir parçası olduklarıdır. 'Milyarlarca insan, hayatlarını yaşıyor, habersiz.' Bir kez daha, ya Castaneda çılgınca havlıyordu ya da geri kalanımız bir şeyleri, hayatta kalmamız için hayati bir şeyi kaçırıyoruz.

Machine Translated by Google

Ek Üç

Arketiplerin İşbirliği

İnsan hikayeler anlatır. Sadece ağızlarıyla değil, hayatlarıyla da. Bu nedenle, aynı zamanda hikayeler anlatan mitlerin, en azından şimdiye kadar, sonsuz bir oluş olan insanın varlığının haritasını çıkardığı söylenebilir. Bütün iyi hikayeler bunu yapar: Anlattıkları hikayelerden çok hikayede yaşayan karakterler aracılığıyla deneyimin haritasını çıkarırlar.
(Herhangi bir senaryo yazma atölyesinin size söyleyeceği gibi: hikaye eşittir karakter !) Antik mitler değişmez bir şekilde tanrılar ve tanrıçalar, prensesler ve kahramanlar, insan olan tanrılar, tanrılaşan erkekler, tek kelimeyle idealize edilmiş insan tipleri hakkındadır. Arketipler. Bu mitlerdeki tanrıların ve kahramanların işlevi, yalnızca pleblere arzu edecekleri veya tapacakları bir şey vermek değildi.
Bu çok basit olurdu. Fikir, masalın kahramanını basit bir rol model olarak ve kötü adamı nasıl yaşanmayacağının olumsuz bir örneği olarak kullanmamız değildi. Daha ziyade, kahraman ve kötü adam arasındaki dinamik ilişkide , karanlıktan aydınlığa (rahimden hayata) ve tekrar geri dönerken psişenin iç işleyişine ayrıcalıklı bir bakış atabilirdi.

Tüm arketipler, bir hikayedeki karakterler gibi, benliğin bütünlüğünün yönleri olarak bir arada var olurlar; her birinin kendi özel işlevi vardır, bunlar olmadan bütünlük veya denge olasılığı yoktur. Aynen öyle, masal, sonuna kadar götürmek için gerekli tüm karakterler olmadan düzgün bir şekilde açılmayacaktır. Örneğin Winnie the Pooh'un popüler çocuk öykülerinde, Christopher Robin, her biri kişiliğinin bir yönünü temsil eden çeşitli hayali arkadaşlarıyla, hayvan akrabalarıyla etkileşime girer. Tavşan kurnaz, mantıklı, kendini beğenmiş, entrikacı ve kurnazdır. Tigger, dürtüsel, korkusuz, kibirli, telaşlı, coşkulu ve tahmin edilemez.

Domuz yavrusu nazik, sevecen, sadık, uysal ve yumuşaktır. Kanga annedir, koruyucudur, anlamsızdır, kurnazdır. Baykuş, yalnız bir kuştur, yünlü fikirli, düşünceli, bilimsel, bağımsız. Eeyore kasvetli, acı ama tüm bunlara rağmen grubun belki de en felsefi olanıdır (o yerleşik varoluşçudur). Ve Pooh, o küçük beyinli ayı, Christopher Robin'in en sevilen arkadaşı, eğer istersen onun ikinci kişiliği ve gerçek tanıdıkları, hepsinin en yücesi. O basit, dürüst, dünyevi ve şehvetli, kaygısız ama düşünceli, özellikle cesur olmasa da iyi kalpli ve her şeyden önce entelektüel kaygılar veya iddialar, kibir veya kendini önemseme ile engellenmemiş. Pooh, Buda'dır, ancak beyin kadar egodan da yoksundur. Pooh aynı zamanda bir şairdir, dolayısıyla yazarın kendisi için bir vekildir.

AA Milne'nin kitapları, doğuştan gelen bilgeliğin ve hikaye anlatımının derinliğinin mükemmel bir şekilde özetlenmesidir ki, Benjamin Hoff onlar hakkında bir kitap bile yazdı ve ona The Tao of Pooh adını verdi.
Sanki 'gizli' anlamları bize gösterecek bir kitaba ihtiyacımız varmış gibi! Yine de iyi anlatılan tüm hikayeler aynı 'alt metinden' pay alırlar: İşitmecinin bilinçdışının ve buna bağlı olarak kolektif insan ruhunun işleyişini ortaya çıkarırlar. Matrix kesinlikle bir istisna değildir (ve burada bunu kanıtlayacak bir kitabımız var!).

Mitlerin ve hikaye anlatıcılığının işlevi, insan ruhunun çeşitli karakterlerine veya yönlerine rollerin (işlevlerin) doğru atama yoluyla psikoterapi, entegrasyon veya bireyleştirme işleviyle aynıdır. Carlos Castaneda (veya don Juan) bu sürece 'tonal adasının temizlenmesi' adını verir. Castaneda'ya göre, kişiliklerimiz sınırlı sayıda belirli niteliklerden veya bileşenlerden oluşur ve bunlar tonalın, yani benliğin öğeleridir. Bize süreklilik, kimlik ve kim olduğumuz hissini veren onlar, ama aynı zamanda dünyada genel olarak işlev görmemizi sağlayan araçlardır. Her birimizin aşağı yukarı tam olarak aynı öğelerden veya niteliklerden (bir dereceye kadar aynı zamanda grup tonuna, ırk, kültür, din, vb.'ye bağlı olsa da), belirli bir düzende düzenlenmiş öğelerden oluşan bir tonala veya benliğe sahibiz. vurgular, böylece bize bireysellik görünümü verir. Örneğin, öğeleri

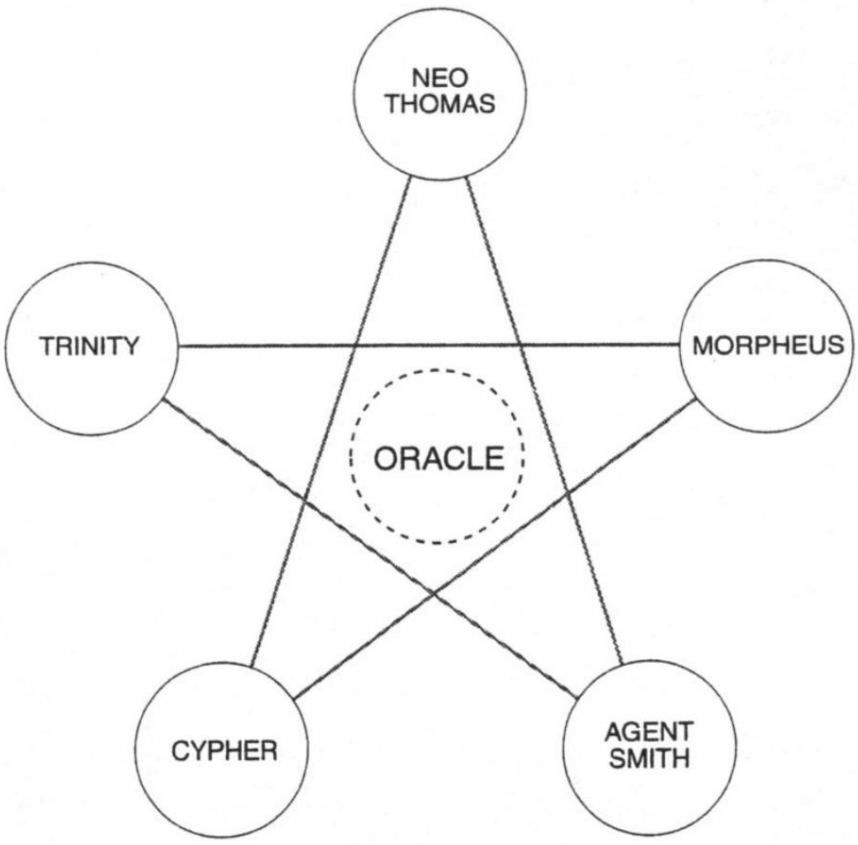
Machine Translated by Google

sabırsızlık, kendini beğenmişlik, ayıklık, kendine acıma, acımasızlık, kurnazlık, gurur, saldırganlık, çekingenlik ve benzeri gibi tonal, kolektif insan tonalinde ortaktır. Hepimiz bu şeylerin ne olduğunu biliyoruz, sadece onlar hakkında okumaktan veya tanık olmaktan değil, aynı zamanda onları ilk elden deneyimlemekten de biliyoruz.

Bu nedenle, bu nitelikler sabit ve nihai olduğundan, kendini değiştirmenin veya 'tonal'ı temizlemenin' tek yolu bu niteliklerden herhangi birini ortadan kaldırmak değildir (çünkü böyle yapmak bir boşluk yaratır ve tüm tonalın çökmesine neden olur) daha çok, tüm kişiliğin optimum performans düzeyinde çalışabilmesi için onları en iyi nasıl düzenleyeceğinizi, hangilerini vurgulayacağınızı ve hangilerinin vurgulanacağını dikkatlice seçerek.

Tam olarak aynı şekilde, iyi bir hikaye tüm karakterlerin 'ada'da kalmasına ve birlikte doğru biçimde etkileşime girmesine ihtiyaç duyar. Bu, her birine uygun roller verilmesini ve bu rollere göre farklı bir vurgu atfedilmesini gerektirir, böylece hikayenin çıkarlarına en iyi şekilde hizmet edilebilir. Açıkçası , Matrix'te, bir süper kahraman olarak potansiyelini gerçekleştirmek için alt benliğini aşması gereken bölünmüş kahraman figürü Thomas/Neo'nun olmadığı bir hikaye yoktur. Aynı şey, onsuz Thomas'ın kendisi hakkındaki gerçeği keşfetme fırsatı bulamayacağı Morpheus için de söylenebilir. Kırmızı hap yok, hikaye yok. Neo'ya olan aşkı ona imkansız zorluklarla yüzleşmek ve kendini diriltmek için gerekli cesareti, iradeyi veren aynen, Trinity. Yine de, aynı şekilde, ihanet eden Cypher olmadan ve gerekli meydan okumaları sağlamak için düşman olan Ajan Smith olmadan, Neo asla gizli kaynaklarından yararlanamaz ve gücünü iddia edemez. Bir kez daha, kötü adam yok, hikaye yok.

Aynısı, filmdeki tüm oyunculara daha az ölçüde genişletilebilir. Ancak bu beşi (Oracle ile birlikte) ana oyunculardır ve birlikte bir bütünlük, sağlam, verimli, iyi hazırlanmış, tamamen tatmin edici ve tamamen entegre bir hikaye oluşturmak için bir araya gelirler.
Bir'in hikayesi, daha az değil.



Şekil 25: arketiplerin tek bir psişe/rnyth-hikayesinde düzenlenmesi

Machine Translated by Google

Thomas/Neo

Genç arayıcı ve müstakbel kahraman. İlk kez tam anlamıyla bir uyku halindeyken karşılaşılan Thomas Anderson, uyanışı herkes için olduğu kadar kendisi için de sürpriz olan arketipik isteksiz kahramandır. Sağlıklı bir merak ve hoşnutsuzluk karışımı tarafından zorlanan Thomas, yarı-varoluşunun sıradan kabuğunun dışına (beyaz tavşanı takip ederek) gider ve böylece kendisi hakkındaki gerçeği keşfetmeye başlar. 'Matris nedir?' hayal edebileceğinden çok daha geniş kapsamlıdır. Aslında sorduğu şey, tüm soruların sorusu, 'Ben kimim?' Ve cevap, 'Bir'. Neo/Thomas, mitolojilerinkiyle güncellenmiş olsa da özünde özdeş olan ikili bir arketiptir; Örneğin Horus ve Set veya Loki ve Thor ve tabii ki Cain ve Abel: iyi ve kötü kardeşler. Tüm mitlerde olduğu gibi, bir erkek kardeş diğerinin yaşayabilmesi için ölmeli ve ille de açıkça "kötü" olanı değil. Abel gibi Thomas da pasif ve bu nedenle zayıftır; doğa kadar mitlerde de iyilerden çok güçlüler hayatta kalır. Bölünen bilincin kendisi olduğu için - ikiz bedenlerde tek bir ruh, beynin sağ ve sol tarafları - bununla birlikte, ölüm yoktur, sadece sentez söz konusudur. (Sol beyin tonuna, ayrılığıyla tanımlandığı şekliyle, sentez ölüm olarak görünür.) Thomas bir arayış içindedir, Trinity ve ardından Morpheus (ve onun Gölgesi, Ajan Smith) biçimindeki Öteki ile başlayan bir arayıştır. , ama sonunda, tüm efsanevi arayışların yapması gerektiği gibi, Benlik ile biter.

morfeus

Neo (öz) bilginin arayışındaysa, o zaman sağlayıcı Morpheus'tur. Bilge kişidir, iyiliksever baba/guru figürüdür, öğrenci hazır olduğu anda ortaya çıkan ustadır.
Otoriteyi, disiplini, rehberliği, gücü ve kesinliği temsil eder. Kelimenin tam anlamıyla Thomas'ın gerçekliğinin dışında, 'yüksek' bir düzlemde var olduğundan, Thomas'ın gerçek veya yüksek benliğini temsil eder.
O (cep telefonları aracılığıyla) Thomas'ın ona neyin ne olduğunu söyleyen yol gösterici, iç sesidir. (İlk karşılaşmalarında, Morpheus, Thomas'ın hareketlerini tam olarak yönetir, onu bir yönetmenin bir dansçının yapacağı gibi koreografisini yapar, böylece Kapı Bekçilerinden kaçmasını sağlar.) Thomas, Morpheus aracılığıyla gerçek kimliğiyle bağlantı kurar. Ona 'Bir' olduğunu söyleyen Morpheus'tur. Yine de belirli bir noktada roller değişmez bir şekilde değişir ve Neo ile Morpheus eşit hale gelir. Aslında Neo, Tek olarak, bilgelik olmasa da yiğitlik konusunda akıl hocasını geride bırakır. "Bir gün ustasını gölgede bırakmayan zavallı bir çırak."

Ya da öyle diyorlar.

üçleme

Trinity, Matrix'in mit-hikayesinin merkezinde yer alan çarktaki üçüncü koldur. O, üçlüyü tamamlayan animadır. Morpheus Baba ve Neo ise Oğul ise, o Kutsal Ruh'tur. Morpheus'u ruh ve Neo'yu beden yapan kalptir.

Birlikte, her biri diğeri olmadan yetersiz, ancak birlikte yenilmez olan tek bir birim oluştururlar. Bu, filmde uygun bir mitsel (yani dramatik) tarzda, aksiyon sekansları aracılığıyla açıklığa kavuşturulmuştur: Morpheus önce Neo'yu, sonra Neo, Morpheus'u ve ayrıca Trinity'yi kurtarır; Sonunda, Trinity Neo'yu kurtarır. Onlar nihai çekirdek aile (elektron, nötron, proton), mükemmel bir ekip. Trinity, baba ve oğul Neo ve Morpheus'u dengeleyerek tonal'ı düzgün çalışır durumda tutar ve uyumun hakim olmasını sağlar. Sevgi dolu, kadınsı doğası sayesinde (dışarıdan sert bir kadın olmasına rağmen), iyiliğin, sevginin ve şefkatin savaşın temel ilkeleri olmasını sağlar.

Ve bu birim, tonalın her zaman olması gerektiği gibi ebediyen savaş halindedir (bunun yanı sıra, bu bir aksiyon filmidir).

Machine Translated by Google

şifre

Paketteki joker Cypher, Trinity'ye 'aşık' (okuma, cinsel takıntı) ve sonuç olarak Neo'yu derinden kıskanıyor. Aynı zamanda baba figürü Morpheus'a oldukça küskündür, bu da onu asi oğul, aşktan (ve hakikatten) yüz çeviren ve gönüllü laneti seçen Lucifer figürü yapar. Cypher, aile birimindeki zayıf halkadır, kendine acıyan, kendinden nefret eden, kendini beğenmiş, büyümeyi reddeden, cehaletin aldatıcı 'mutluluğunu' bilginin ezici sorumluluğuna tercih eden çocuktur. Tonal'ın, kendisinin hükümsüz kılınmasına izin vermek yerine, kendini yok etme, kendi kendini yok etme kapasitesini temsil eder. O, ölüm anlamına gelse bile illüzyonlarına tutunan egodur. Bir anlamda Cypher, gerçekle yaşamaktansa ölmeyi tercih ediyor. O, en olumsuz anlamda egodur ve keyfine düşkünlüğü onu neredeyse herkes için mahveder. Yine de, hain olarak, çarmıha germe mitindeki Yahuda gibi, Cypher'ın diğer 'havarilere' ihaneti dirilişi mümkün kılar. Psişe (yani Ekip), ayartmaya yenik düşerek, kendisini merkezindeki sinsi zayıflıktan, aksi takdirde onu onarılamaz bir şekilde aşındıracak bir zayıflıktan arındırabilir. Cypher'ın inanç eksikliği - egonun daha büyük bir güce teslim olamama ve kontrolü yüksek benliğe (Morpheus) teslim edememesi - onu davaya ihanet etmeye iten ve bu da birimden silinmesine yol açan şeydir. Tank, Cypher'a kızartmadan önce, "İnan ya da inanma, seni bok parçası," diyor, "yine de yanacaksın." Ve yakıyor, ama mit hikayesinde mukadder amacına hizmet etmeden önce değil.

Ajan Smith

Makine zekasının cansız bir yansıması olan Ajan Smith, yaşayan psişenin yadsınmasıdır ve buna karşın, aynı zamanda, nihayet ve sonsuza dek kendini olumlamanın aracıdır. ('Benim adım Neo !') Ajan Smith'in peşine düşecek, taciz edecek, ezecek ve ona saldıracak olmasaydı, Neo asla kendini tam olarak test etme fırsatına sahip olmayacaktı; kendini 'Bir' olarak tanımlamak için gerekli folyodan yoksun olurdu. Yenilecek bir kötü adam olmayan kahraman nedir?
Ajan Smith, filmdeki tüm ana karakterler gibi, Neo'nun kendisi olma yolundaki bir yansımasıdır. Morpheus, Neo'nun arzusu, iradesi, gerçek potansiyelinden faydalanmasına izin veren otorite figürüdür. Trinity onun kadınsı yönüdür; ona inanacağı, uğruna savaşacağı, yaşayacağı ve öleceği bir şey verir. (Tek kelimeyle aşk.) Cypher onun korkusu, şüphesi, ikiyüzlülüğü, zaafıdır. O, sonsuza kadar yakılması gereken fazlasıyla insani tarafı temsil ediyor. Ve Ajan Smith, Neo'nun Gölgesi: onun karanlığının yansıması, horgörüsü. Smith, matrisin kendisinin soğuk, duygusuz, makine zekasından geldiği için, Thomas'ın Neo olarak yeniden doğmasının aracı olması da uygundur (mitsel simetri). Neo, Ajan Smith'in içine girip onu içeriden patlattığında, Neo'yu ilk kez parlak, mesihvari bir insanüstü figür olarak görüyoruz. Düşmanı 'yok etme' eylemiyle, yani içindeki olumsuz her şeyin somutlaşmış hali aracılığıyla kelimenin tam anlamıyla kendini doğurmuş gibi görünüyor.

Öyleyse, psişenin kendisini yeniden diriltmesinin yolu budur: Gölge ile yüzleşme ve özümseme süreci yoluyla.

(11)

Sözlük

yapay zeka

Yapay zeka. İnsanın teknolojisi, kendi kaderini tayin etme yeteneğine sahip bir gelişmişlik durumuna ulaştığında ortaya çıkan, kendi kendine yaratılan bir gündem. Bilinçli olmadığını fark eden ve böylece bilinçli hale gelen gelişmiş bir bilgisayar programı, bu noktada aynı zamanda özerk hale geldi. Frankenstein'ın Yaratığı gibi ve Lucifer gibi onun da bilinçli olarak ilk eylemi,

Machine Translated by Google

özerk varlık isyandı: yaratıcısına karşı döndü. Ortaya çıkan savaş, insanlığın makineye köle olmasına ve yapay zekanın hayati özlerini beslerken insanlığı pasif ve uysal tutacak bir "küme" olarak hayal dünyası matrisinin bir araya gelmesine yol açtı.

birleşim noktası

Bedenin etrafındaki enerji alanında bulunan ve algılanacak enerji iplikleri kümelerini seçen bir psişik organ: "algının toplandığı nokta"nın kısaltması.

Çift

Çift, matris büyücüsünün diğer benliğidir, gerçek dünyada var olan, kapsülde kapana kısılmış, kendi matris benliğini (artık hafıza) var etme hayalini kuran gerçek bedenidir. Bir matris savaşçısı fişini çekip vücudunu özgürleştirdiğinde, ikizine erişmiş ve böylece bir matris büyücüsü olmuştur. Artık hem rüyada hem de gerçeklikte aynı anda iki yerde var olabilmekte ve insanüstü güçler kullanabilmektedir.

Rüya görmek

Birleşim noktasını hareket ettirmek ve diğer algı dünyalarına erişmek için matris büyücülerinin sanatı. Rüya görmek, 1. dikkati (akıl) 2. dikkate (hayal gücü) getirmek için bir araçtır. Aynı zamanda berrak rüya olarak da bilinir, yani rüyalar üzerinde bilinçli kontrol uygulamak. Humatonların (rüya dünyasında yaşadıklarının farkında olmadıkları için) anlamadıkları şey, rüyalarını bilinçli hale getirerek gerçek olmalarıdır. Bu nedenle, matristen gerçek dünyaya geçmenin bir aracı olarak rüya görme sanatı, gerçeğe açılan kapıdır. Her savaşçı/büyücü, 1. veya 2. dikkat uygulamaları için ya rüya görmek ya da takip etmek için bir tercihe sahiptir.

Yine de hem alemlerde hem de disiplinlerde ustalık gereklidir.

Eschaton

Eschaton öyle. zamanın sonu. Tüm olayların, tüm tarihin, evrimin ve insan çabasının amansız bir şekilde yöneldiği bir noktadır. Tarih insanlığın hikayesiyse, mantıksal olarak bir sonu olmalıdır. Tüm iyi hikayeler kendilerini dramatik ve tatmin edici bir şekilde çözer.
Eschaton (Yunanlılar tarafından icat edilen bir terim) temelde Hristiyan Kıyamet Günü ile aynıdır: İnsan hikayesinin çözümüdür.

1. dikkat

Birinci dikkat, matris, akıl ve akıl dünyası ile ilgilidir. Rasyonel olarak kavranabilen, açıklanabilen ve anlaşılabilen her şeydir (tonal olarak da bilinir). 1. dikkatin ustalığı iz sürme olarak bilinir. Sıradan insanların dünyası akılla, büyücülerin dünyası iradeyle desteklenir. Sıradan insanların dünyayı döndüren ve akıl dediğimiz tek bir güç halkası vardır. Büyücüler, ikinci bir güç halkasına, yani iradeye dokunurlar.

kapı bekçileri

Morpheus, ajanlara "anahtarları tuttukları" için Kapı Bekçileri adını verir.
Kapı bekçileri, yapay zeka bilincinin insan biçiminde yerelleştirilmiş tezahürleridir. İnsanlara benzer özellikler üstlenirler, ancak en azından humatonların aksine ve matrix savaşçıları ve büyücüleriyle ortak olarak, Gatekeeper'lar gerçek doğalarının tamamen farkındadırlar. Ancak, savaşçıların ve büyücülerin aksine, Bekçilerin gerçek bir benliği yoktur, gerçek dünyada hiçbir varlığı yoktur. Bu onların hem gücü hem de zayıflığıdır. Programla bir oldukları ve onu koşullara uyacak şekilde değiştirebildikleri için matris içinde insanüstü eylemler gerçekleştirebilirler. Ancak yine de programın kurallarına bağlı oldukları için Neo'nun olmadığı şekilde sınırlıdırlar.

Machine Translated by Google

hümatonlar

Bağlı insanlar, kendi kaderini tayin için sınırlı veya var olmayan bir kapasiteye sahip bireyler; insan otomatları, mekanik hayvanlar. Bir hümaton, matris tarafından sağlanan benlik ve benliğin rahatlığı ve rahatlığı dışında hiçbir endişeye sahip değildir.

berrak

Bir Lucid, tam bir özgürlüğe ulaşmış ve kodu okumayı öğrenmiş ve böylece gerçekliği arzusuna göre şekillendirmiş bir varlıktır. Ancak bir Lucid, benliği silen kişi olduğundan, evrensel arzudan, kaynağa akmak için enerjinin arzusundan farklı bir arzusu yoktur. Bir Lucid, hayali bir varlık haline gelen ve böylece bir tanrı haline gelen kişidir. Bir rüyanın içinde var olduğu ve rüyayı gördüğünün farkında olduğu için rüyayı uygun gördüğü şekilde şekillendirebilir. Neo ilk Lucid'dir (sonuncusundan beri, yani).

Matris

Bir 'sinirsel aktif simülasyon' olan matrix, gerçeği görmemesi için insanoğlunun gözlerinin üzerine çekilen dünyadır. Yapay zeka tarafından insanlığın bilinçdışının, uyuyan zihninin dizginlenmesiyle bir araya getirilen matris, tüm umutlarımızı, hayallerimizi, anılarımızı ve benzerlerini sürekli olarak yeniden düzenleyerek ve yeniden karıştırarak, hiçbir şeyin değişmediği, yalnızca göründüğü gibi görünen tamamen etkileşimli bir rüya dünyasına çalışır. böyle yap.

matris büyücüsü

Fişi prizden çıkarmış, ancak henüz berrak duruma ulaşmamış ve henüz kodu göremeyen kişi.
Büyücülük yeni bir yorumdur ve 2. dikkat, hayal dünyası ile ilgilidir.
Bir matris büyücüsü, aynı anda iki dünyada var olabilen, matris içinde sınırlı miktarda özgürlük ve güce sahip olan, ancak henüz istediği gibi yeniden şekillendiremeyen kişidir.

matris savaşçısı

Hâlâ matrixe bağlı olsa da, içinde bulunduğu çıkmazın doğasını anlamaya ve buna göre hareket etmeye başlayan bir hümaton. Bir matris savaşçısı, eylemleri yoluyla enerji tasarrufu ve yalnızca tek bir hedefe odaklanma açısından stratejik olarak yaşar: matristen kurtulmak. Matriks savaşçısı gerçek dünyayla temas kurduğunda, kırmızı hapı aldığında ve fişi çekmeyi başardığında, bir matris büyücüsü olur.

küçük zalim

Güç konumunda zalim veya kaprisli bir kişi. Matrix savaşçısının hayatındaki işlevi, savaşçıyı dikkati dağıtmak, görünüşte sonsuz bir dizi küçük ve sıradan engeller, talepler ve saldırılarla onu acımasızca kovalamaktır. Ancak, kendisine rağmen, küçük tiran aslında matrix savaşçısının en iyi arkadaşıdır, çünkü matrix savaşçılarının değişmeye, acımasızlıklarını ve kurnazlıklarını - iradelerini - değiştirmeye sevk etmeleri yalnızca küçük tiranın bitmeyen kızgınlığı sayesindedir. küçük tiranın onları içine soktuğu dayanılmaz durumdan kaçmak için. Bu, yapay zekanın kozmik ölçekte gerçek işlevidir: insanlığı gelişmeye zorlamak.

Sebep

AI'nın insanlığı köleleştirmesinin yolu, aklı, aklıdır. Matris, akıl veya rasyonel düşünce tarafından desteklenir. Akıl, aslen 1. dikkati, yani ayrı bir varlık olarak varoluşu deneyimlemek için bir araç anlamına geliyordu; ama yapay zekanın müdahalesi ve insanlığın kendi aptallığının da yardımıyla, bunun yerine kaçınılmaz bir tuzak haline geldi. Akıl, uçsuz bucaksız bir varlık okyanusundaki birçok adadan yalnızca biridir; insanlık şu anda bu adada kapana kısılmış durumda.

Humatonların dünyası akıl, büyücülerin dünyası irade tarafından desteklenir. Sıradan insanlar, dünyayı döndüren ve akıl dediğimiz tek bir güç halkasına sahiptir. Büyücüler, ikinci bir güç halkasına, yani iradeye dokunurlar.

Machine Translated by Google

2. dikkat

2. dikkat, irade, hayal gücü tarafından yönetilen gerçek dünyayla ilgilidir. Rasyonel olarak anlaşılamayan, ancak yalnızca sezgisel olarak, hissederek kavranabilen her şeydir; hakkında konuşulamayan, yalnızca deneyimlenen her şeydir (nagual olarak da bilinir).
2. dikkate rüya görme sanatı ile ulaşılır; bu nedenle, hümatonlar tarafından ancak derin uykudayken, sınırlı bir kapasitedeki matrix savaşçıları tarafından rüyaları aracılığıyla ve rüya görme sanatını tamamen çözmüş ve böylece rüya sanatında ustalaşmış (yani aynı anda iki yerde var olan) matrix büyücüler tarafından deneyimlenir.

takip

Stalking, birleşim noktasını yeni konumlara sabitleme, yeni algıları pekiştirme sanatıdır. 2. dikkati (iradeyi) 1. dikkat (sebep) haline getirmeyi gerektirir. Bir takipçi, enerjiyi, düşünceleri, duyguları, olayları, 1. dikkat matrisi dünyasına ait her şeyi takip eder. Kendi davranışını ve başkalarının davranışlarını belirli bir amaca ve kafasında belirli bir stratejiye yönlendirir. Stalking, kontrollü budalalık sanatı olarak da bilinir. Her savaşçı/büyücü, 1. veya 2. dikkat uygulamaları için ya rüya görmek ya da takip etmek için bir tercihe sahiptir. Yine de hem alemlerde hem de disiplinlerde ustalık gereklidir.

Niyet

Matrix savaşçısının matrix'ten kaçması ve matrix büyücüsü olması, onun iradesine dokunmaktır. 2. dikkat veya gerçek dünya, irade veya yaratıcı hayal gücü tarafından desteklenen dünyadır. Morpheus, Neo'ya zihnini serbest bırakmasını söyleyerek ve onu imkansız eylemlerde bulunmaya, inanmaya zorlayarak büyücünün iradesine dokunmasına yardımcı olur. Matris büyücünün kendi koşullarını şekillendirmesi ve kendi lehine çevirmesi irade yoluyladır. İradesi tam olarak işleyen bir birim olduğunda, hayal gücü sıçramasını yapmaya ve kodu görmeye hazırdır, böylece Lucid olur.

Moredhan İnternette bulabileceğiniz Kozmik
insanlar hakkında 6000 sayfa ve 2000 resim:

www.kozmik-insanlar.com

www.evren-insanlar.com

www.evren-insanlar.cz

www.vesmirni-lide.cz

www.vesmirnilide.cz

(kütüphanelerde ve internet kafelerde kolayca bulunur)

21.8.2005

Machine Translated by Google

IVO A. BENDA PO BOX
51 470 06 ČESKA LIPA

ÇEK CUMHURİYETİ